HAPPY-COMPUTER

Markt & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

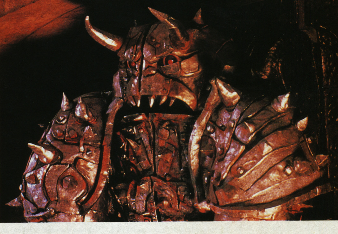
DEZEMBER 12/86

Labyrinth
Der Film — Das Computerspiel

World Games
Brandheiß: Der Nachfolger zu Winter Games

Adventures enträtselt





Leserbriefe 74
Fragen, Antworten, Kommentare

Labyrinth 76
Alles über Film und Spiel
C 64 (Apple II)

Spiele-Chinesisch 80
Hilfe für Einsteiger: Erklärungen der wichtigsten Fachbegriffe

World Games 82
Super-Sportspiel von Epyx
C 64 (Schneider, Spectrum, Atari ST, Apple II)

Robot Rascals 88
Das erste Computer-Familien-Kartenspiel
C 64

Antiriad 90
Grafik und Sound der Edelklasse
C 64 (Schneider, Spectrum)

Druid 92
Fantasy-Action für zwei Spieler
C 64 (Schneider, Spectrum)

Revolution 92
Schneider (Spectrum)

Trivial Pursuit 94
Die Computer-Version des weltberühmten Brettspiels
C 64 (Schneider, Spectrum)

Asterix 94
C 64

Paperboy 96
Spectrum (C 64, Schneider, C 16)

Tempest 96
Schneider (C 64, Spectrum)

Pub Games 98
C 64 (Schneider, Spectrum)

Fist II 98
C 64 (Schneider, Spectrum)

World Championship Golf 100
MS-DOS

Movie Monster Game 100
C 64

Shanghai 102
C 64 (Amiga, Apple II, Atari ST, Macintosh, MS-DOS)

Ninja 102
Atari XL/XE (C 64)

Hole in One 104
C 64

BMX-Simulator 104
C 64

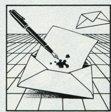
Die Computerspiele des Jahres 1986 105
Die Spiele-Redaktion kürt ihre Favoriten

Gauntlet-Wettbewerb 108

Trip Hawkins im Interview 109
Ein ausführliches Gespräch mit dem Gründer von Electronic Arts

Softnews 111
Aktuelle Neuigkeiten

Hallo Freaks 114
Neue Spiele-Tips mit Petra



Leserbriefe

Deutsche Anleitung — oder doch nicht?

Ein stetes Sorgenkind der Software-Branche ist das Thema »Deutsche Anleitungen«. Erfreulicherweise hat die Mehrheit der Computerspiele, die bei uns vertrieben werden, mittlerweile eine übersetzte Dokumentation. Für einen solchen Service werben die Softwarehäuser auch teilweise in ihren Anzeigen.

Trotzdem kommt es vor, daß jemand ein Spiel kauft, dem nur eine englische Anleitung beiliegt. Und das, obwohl sowohl Testbericht als auch Werbung versprechen, daß eine deutsche Übersetzung beiliegt. Des Rätsels Lösung ist einfach: Es gibt Händler, die ihre Programme teilweise direkt aus England beziehen, um auf diesem Weg besonders billig einzukaufen. Die englischen Software-Firmen, die eine deutsche Niederlassung haben, legen die übersetzten Anleitungen natürlich den Programmpackungen, die für den englischen Markt gedacht sind, nicht bei.

Der Angeschmierte ist der Endverbraucher, der durch solche Grau-Importe um die deutsche Anleitung gebracht wird. Am besten schützt man sich vor solchen Enttäuschungen, indem man bei seinem Händler vor dem Kauf genau nachfragt, ob die deutsche Anleitung auch wirklich der Packung beiliegt.

Wenden wir uns nun erfreulicheren Dingen zu: Da wir mit dem neuen Spiele-Sonderteil jetzt mehr Seiten zur Verfügung haben und zusätzlich einige Sonderhefte zu diesem Thema erscheinen werden, wurde die Spiele-Redaktion aufgestockt. Das Bild zeigt unsere drei »Weihnachtsmänner«, die für Spiele-Teil und Sonderhefte verantwortlich sind. Von links nach rechts sieht man Boris, Gregor und Heinrich.

Abschließend noch einmal unsere Adresse für Briefe und Postkarten: Redaktion Happy-Computer, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München.

Euer

Heinrich Lenhardt



Die drei Weihnachtsmänner von der Spiele-Redaktion

Murks bei »Marble Madness«?

In der September-Ausgabe dieses Jahres habt Ihr das Amiga-Spiel »Marble Madness« getestet. Speziell hat mich das zweite Bildschirmfoto von Level 5 auf Seite 144 gefoppt. Dort scheint es sich um einen Programmierfehler bei der dreidimensionalen Grafik-Perspektive zu handeln.

(Axel Ewers aus Oberelbert)

Axel hat völlig recht: Auf besagtem Bildschirmfoto gibt es eine Steigung, die physikalisch eigentlich völlig unmöglich ist. Aber das ist von den Programmierern voll und ganz beabsichtigt. Der 5. Level von Marble Madness nennt sich nicht umsonst »Silly Level«. Hier werden alle Spiel-Gesetze auf den Kopf gestellt und es wimmelt nur so von eigentlich unmöglichen Ecken und Enden. Kompliment zu dem Adlerblick, mit dem Du dieser Feinheit auf die Schliche gekommen bist. (hl)

Fußball-Fan

In der September-Ausgabe habt Ihr das Spiel »Winter-Olympiade« vorgestellt. Daran sieht man doch, daß deutsche Programmierer gar nicht so schlecht sind.

Ich warte immer noch auf ein vernünftiges Fußballspiel für den C 64. »International Soccer« ist zwar sehr gut, jedoch fehlt eine speicherbare Tabelle im Bundesliga-Stil. Was ich meine, ist eine Mischung aus International Soccer und »Football Manager«.

(Christian Hammitzsch aus Hennef)

Dieser Brief spricht mir als altem Sportspiel-Fan aus dem Herzen. In letzter Zeit haben sich die Softwarehäuser mit Exoten wie Baseball- und Tischtennis-Simulationen gegenseitig überboten, aber ein vernünftiges Fußballspiel ist seit Jahren nicht dabei herausgekommen.

Daß die deutschen Programmierer wirklich nicht die schlechtesten sind, beweist der Erfolg von »Mission Elevator« in England. Wir können Christians Appell nur unterstützen: Wo bleibt das tolle Fußballspiel mit strategischer Note? (hl)

Atari, wo bist du?

Leider schenken Sie dem Atari 800 XL immer noch nicht soviel Beachtung, wie es ihm von seinem Verbreitungsgrad her zustünde. Es würden sich Abertausende von Atari-Usern freuen, wenn in Ihrem Spiele-Teil auch einmal Atari XL/XE-Spiele getestet würden. In Ihren letzten drei Ausgaben testeten Sie insgesamt 36 Spiele, von denen aber laut Ihren Angaben nur fünf (!) für den Atari XL/XE erhältlich sind. Dies ließe sich doch ändern, indem man auch einmal einige Atari-Spiele unter die Lupe nähme, oder nicht?

(Thomas Nolte aus Hamburg)

Es stimmt natürlich, daß die Atari XL/XE-Familie im Vergleich zu Commodore 64 oder Schneider CPC relativ schlecht im Spiele-Teil wegkommt. Das liegt aber schlicht und einfach daran, daß es für die Atari-8-Bit-Computer bei weitem nicht so viele Neuerscheinungen gibt wie für den Marktführer C 64.

Wir haben ein recht eindeutiges Konzept: Wir testen nur Spiele, die entweder besonders gut oder zumindest besonders interessant sind. Daß die Atari XL/XE-Computer im Spiele-Teil relativ kurz kommen, liegt also weniger an uns als vielmehr an den Softwarehäusern. Da die meisten Spiele aus England und den USA kommen, besteht hier wenig Hoffnung auf Besserung der Lage. In diesen Ländern führen Atari XL und XE nämlich ein Mauerblümchen-Dasein, was die Softwarefirmen natürlich nicht sonderlich motiviert, massenweise Atari-Spiele zu veröffentlichen. (hl)

Die Last des Ladens

Zwar hat mich ein Spiel, das Sie empfohlen haben, noch nie enttäuscht, aber ich bitte Sie, bei jedem Spiel vielleicht noch einen Kommentar über die Kassetten- beziehungsweise Disketten-Version zu schreiben. Zum Beispiel, ob die Kassetten-Version nachlädt, ob die Disketten-Version einen Fast-Loader hat, oder ob die Kassetten-Version extrem lange zum Laden braucht, da es für mich auch eine Frage des Preises ist, ob ich die Kassetten- oder Disketten-Version kaufe.

(Stephan Mössnang aus Dürrlauingen)

Stephan hat völlig recht: Bei manchen Spielen ist die Nachladerei sehr nervig. Leider können wir nicht immer verbindliche Angaben machen, ob ein Spiel einen Fast-Loader hat und wie gut er ist, da wir oft Vorab-Muster von Programmen erhalten, bei denen der Schnellader noch fehlt. Wir werden aber die Anregung aufgreifen und ab sofort vermerken, ob ein Programm nachlädt und ob eine erweiterte Disketten-Version geplant ist. (hl)

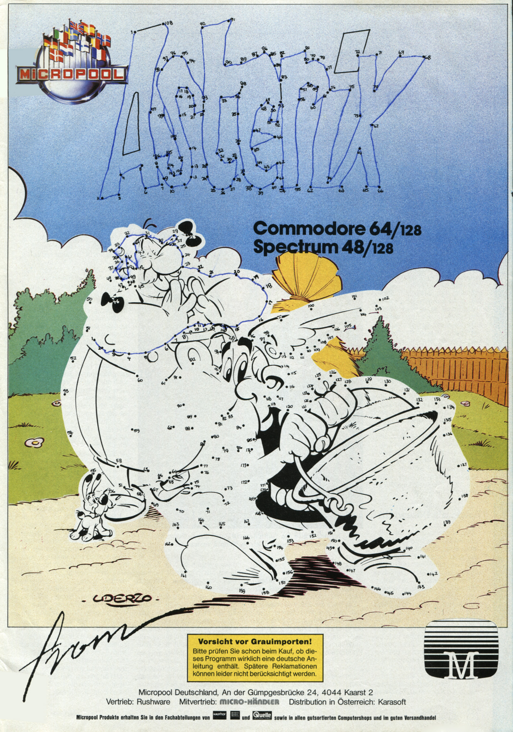
Früher oder später

Es wäre gut, wenn man bei den Spiele-Tests neben der Bewertung und den Preisen auch noch angeben würde, ob das Spiel schon erhältlich ist oder wann man mit der Veröffentlichung rechnen kann.

(Martin Düker aus Bad Mergentheim)

Die Idee ist sehr gut, aber leider nicht so leicht zu realisieren. Das liegt vor allem daran, daß wir zirka sechs Wochen, bevor eine Happy-Computer-Ausgabe erscheint, schon Redaktionsschluß haben. Außerdem tun sich die Softwarefirmen mit Angaben, wann ein Spiel genau erscheint, recht schwer. Hier sei nur an Rekordhalter wie »Knight Rider« erinnert, das zirka ein Jahr nach den ersten Ankündigungen auf den Markt kam.

In der Regel sind die getesteten Spiele bereits erhältlich. Wenn wir doch mal etwas zu schnell waren, so kann der Software-Händler bestimmt mit einem genaueren Veröffentlichungs-Datum dienen. (hl)


MICROPOOL
Asterix
Commodore 64/128
Spectrum 48/128
UDERZO
from
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
M
Micropool Deutschland, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft
Micropool Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von KAUFHOF und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

Labyrinth

Nach einem Jahr Programmier-Pause bringt Lucasfilm sein neues Computerspiel auf den Markt. Gleichzeitig ist »Labyrinth« das Programm zum gleichnamigen Fantasy-Film der Kino-Größen George Lucas (Star Wars) und Jim Henson (Die Muppets).

Seit mehreren Jahren genießt die »Lucasfilm Games Division«, die Computerspiele-Abteilung des Filmproduzenten Lucasfilm, einen ungeheuer guten Ruf in der Spiele-Branche. Mit nur vier Programmen, die allesamt bei Kritik und Publikum guten Anklang fanden, wurde Lucasfilm zu einer der innovativsten und technisch besten Kräfte auf dem Computer-Markt. »Rescue on Fractalus«, »Ballblazer«, »Koronis Rift« und »The Eidolon« wurden alle wegen ihrer guten Grafik und den tollen Stories, die direkt aus einem Drehbuch stammen könnten, gelobt. So fragten sich viele, wann Lucasfilm das erste Computerspiel zu einem Kino-Film produzieren würde. Mit »Labyrinth« hat die Games Division diesen Schritt gewagt und, um es gleich vorweg zu nehmen, aus der Handlung des Films ein faszinierendes Spiel gemacht.

Der Film »Labyrinth«, der Mitte Dezember in unseren Kinos anlaufen wird, erzählt die Geschichte der 15jährigen Sarah und ihres kleinen Stiefbruders Toby. Sarah ist es leid, immer den Babysitter für Toby spielen zu müssen und als der Kleine eines Nachts wieder fürchterlich weint, brüllt sie ihn an: »Ich wünschte, die Kobolde kämen und würden dich mitnehmen!« Kaum hat sie das gesagt, ist Toby weg. Dafür steht eine andere Gestalt im Kinderzimmer: Jareth, König der Kobolde. Er hat den kleinen Toby entführen lassen und wird ihn in dreizehn Stunden in einen Kobold verwandeln. Solange bleibt Toby in Jareths Burg, im Zentrum des Labyrinths. »Wo ist das Labyrinth?« fragt Sarah und findet sich auf einmal auf einem Hügel in einer unbekannten Welt wieder. In der Ferne sieht sie eine Burg, umgeben vom größten Labyrinth, das Menschenaugen je gesehen haben.

Bowie als Bösewicht

Sarah hat nun knapp dreizehn Stunden Zeit um Toby zu finden. Jareth setzt alles in Bewegung, um Sarah daran zu hindern und hetzt alle seine Kobolde auf sie. Hilfe bekommt Sarah von drei anderen Gestalten der Labyrinth-Welt. Hoggle ist ein abtrünniger Kobold, der sich nicht recht entscheiden kann, auf welcher Seite er steht. Ludo ist ein großes, pelziges aber sehr liebes Wesen, das mit den Steinen reden und diesen sogar Befehle erteilen kann. Sir Didymus sieht aus wie ein Foxterrier mit Augenklappe und bewacht die Brücke über den »Sumpf des ewigen Gestanks«. Gemeinsam erleben die Vier viele ungewöhnliche Abenteuer, bis Sarah schließlich in die Burg Jareths eindringen kann, die nur aus optischen Täuschungen und physikalischen Unmöglichkeiten zu bestehen scheint.



Jareth, König der Kobolde, will den kleinen Toby in wenigen Stunden in einen Kobold verwandeln

Die Rolle des Koboldkönigs Jareth spielt David Bowie, der auch einige Songs zum Film beisteuerte. Den Part der Sarah übernahm die hierzulande noch unbekannte Jennifer Connelly. Praktisch alle anderen Darsteller sind Puppen, die aus den Labors von Jim Henson, Vater der »Muppets« und der »Fraggles«, stammen. Ganze zwei Jahre wurde an Labyrinth gearbeitet, um die fantastische Welt im Kino so real wie nur möglich zu machen.

Das Computerspiel hält sich ziemlich eng an die Handlung des Films: Zu Anfang des Spiels begeben Sie sich in ein Kino, in dem der Film »Labyrinth« läuft. Plötzlich tritt Jareth aus der Leinwand und entführt Sie in sein Labyrinth. Sie müssen nun innerhalb von dreizehn Stunden Ihre eigene Haut retten, sonst schmachten Sie für immer im Labyrinth. Bis auf die leicht geänderte Handlung findet man im Computerspiel alle Schauplätze und Personen des Films wieder.

Zu Anfang glaubt man, Labyrinth sei ein reines Textadventure, da keinerlei Bilder zu sehen sind. Die Texteingabe ist dafür recht komfortabel: Mit den Cursortasten wählt man aus einer Verb- und einer Objektliste die richtigen Wörter aus. In den Listen befinden sich nur die Wörter, die in dieser Situation einigermaßen Sinn ergeben. Sobald Sie einige kleinere Dinge erledigt haben, gehen Sie ins Kino. Hier kommt zum ersten Mal Grafik in das Spiel, denn Jareth erscheint auf dem Bildschirm und spricht einige einführende Worte. Danach betreten Sie das Labyrinth mit Ihrer Figur, die Sie mit dem Joystick steuern.

Effektvolle Grafik

Von nun an erwartet Sie ein komplexes System von verschiedenen, meist dreidimensionalen Räumen. Je nach Raum gibt es unterschiedliche Grafiken. Lange Gänge beispielsweise scrollen absolut ruckfrei nach links und rechts, wenn man sie entlanggeht. Geht man in eine Abzweigung, die nach hinten zu verlaufen scheint, wird die Figur perspektivisch kleiner, bis sie kaum noch zu sehen ist. Dann wechselt das Bild, um die neue Position des Spielers zu zeigen. Größere Räume sieht man dagegen von schräg oben aus der Vogelperspektive. Hier kann man sich in alle Richtungen begeben. Stößt man an den Rand des Bildes, scrollt dieses nicht, sondern wechselt sprunghaft zur neuen Perspektive.

Bei Ihrer Reise durch das Labyrinth treffen Sie auf viele Gestalten. Diese werden ebenfalls durch große Figuren dargestellt, die alle hervorragend animiert sind. Wer gerne einen Vergleich ziehen möchte: Die Animation der Figuren ist um Klassen besser als bei »The Eidolon«, obwohl auch bei Labyrinth alle Figuren sehr groß und detailreich sind. Die Figuren können nicht nur in verschiedene Richtungen gehen, sie können auch reden, Arme und Kopf bewegen, Gegenstände nehmen und noch einiges mehr. Was die Figuren im einzelnen sagen, wird am oberen Bildschirmrand in Form von Sprechblasen dargestellt.

Viele Wesen, auf die Sie im Labyrinth treffen, haben Ratschläge für Ihre Flucht bereit. Manchmal müssen Sie allerdings mit ein wenig »Bestechung« nachhelfen. Oft genug sind die Ratschläge aber in Rätseln versteckt, die nicht einfach zu lösen sind. Eines ist allerdings im ganzen Spiel verpönt: Gewalt. Bisher konnten wir keine Stelle im Spiel finden, bei der die Anwendung von Gewalt dem Spieler irgendwelche Vorteile brächte.



Einer der wenigen Freunde von Sarah ist Ludo, ein gefährlich aussehendes, aber ganz freundliches Wesen



Im Herzen des Labyrinths, in Jareths Schloß, werden die Gesetze der Physik auf den Kopf gestellt

Ganz im Gegenteil, durch Gewalt bringt man sich meistens in noch vertracktere Situationen.

Labyrinth ist aber nicht nur ein Adventure mit ausgefeilter Grafik. In machen Räumen muß man fix reagieren, da man sonst von Kobolden überrollt wird. Andere Räume bergen Geschicklichkeits-Spiele, die gute Beherrschung des Joysticks verlangen. Und um die fiesen Kobolde auszuschalten, muß man in manchen Räumen Action, Geschicklichkeit und einen Schuß Strategie miteinander verbinden.

Bei Labyrinth ist es kaum möglich zu sterben. Nur wer einen gravierenden und vermeidbaren Fehler macht, muß das Spiel von vorne beginnen. Allerdings kann Ihnen wertvolle Zeit abgezogen werden, damit Sie wieder aus einer Sackgasse wie etwa einem Verlies heraus können. Um das Spiel also in den geforderten 13 Stunden vollständig zu lösen, muß man schon ein sehr guter Labyrinth-Spieler sein.

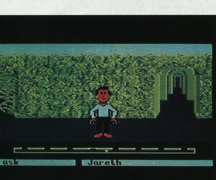
Hat man das Labyrinth schon einmal bezwungen, ist das Spiel noch lange nicht reif für den Papierkorb. Jedesmal, wenn Sie Labyrinth laden, werden die Räume des Labyrinths neu angeordnet. Die Probleme bleiben zwar größtenteils gleich, können also etwas schneller gelöst werden, die Jagd nach dem Ausgang ist aber keinesfalls langweiliger geworden. Wer will, kann sogar auf Zeit spielen: Wer kommt am schnellsten aus dem Labyrinth?

Wer schon oft Adventures gespielt hat, wird einige Details von Labyrinth zu schätzen wissen. Bis zu drei Spielstände können auf der Originaldiskette gespeichert werden. Dabei wird jeder Fortschritt automatisch gespeichert: Betritt man einen neuen Raum, wird dies auf der Diskette festgehalten, so daß man nicht jedesmal »Save Game« eingeben muß. Selbstverständlich kann man aber auch einen Spielstand fixieren, um später wieder zu ihm zurückzukehren.

Viel Wert haben die Programmierer auch auf Musik und Sound-Effekte gelegt. Technisch ist der Sound zwar nicht das höchste der Gefühle, doch er paßt immer zur Situation. Bemerkenswert sind die Schrittgeräusche, die je nach Wesen und Bodenbelag anders klingen und immer synchron zu den Schritten des Gehenden sind. Die begleitenden Melodien stammen alle aus dem Film, sind also teilweise von David Bowie komponiert worden. Auch hier gilt: Die Musik hätte wesentlich besser programmiert werden können, ist dafür aber sehr atmosphärisch.

Obwohl etliches an Grafik-, Text- und Sounddaten nachgeladen werden muß, wenn man den Raum wechselt, sind alle Diskettenzugriffe erstaunlich flott. Der Spielfluß wird kaum behindert. Allerdings macht die ständige Nachladerei eine Kassetten-Version von Labyrinth völlig unmöglich.

Einige Wermutstropfen hat Labyrinth dann aber doch: Das gesamte Spiel ist in englischer Sprache. Eine Übersetzung ins Deutsche wäre nur unter sehr großem Aufwand zu bewerkstelligen, da in viele Bilder englische Texte integriert wurden, so daß diese Bilder völlig neu gezeichnet werden müßten. Außerdem sind die Soundeffekte und die Musik technisch nicht so gut, wie die exzellenten Grafiken. Zu guter Letzt wird Labyrinth manchen Adventure-Profis nicht so viel Freude machen, da diese die meisten Probleme im Handumdrehen lösen und der Spielwitz darunter natürlich leidet.



Suchen Sie den Ausgang in einem Hecken-Labyrinth

Alles nicht so schwer

Um Labyrinth richtig zu spielen und die Atmosphäre voll auszukosten, muß man eigentlich den Film gesehen haben. Sonst tut man sich schwer, die einzelnen Orte, Situationen und Personen einzuschätzen. Leider lag uns zum Test noch nicht die vollständige Dokumentation zu Labyrinth vor, so daß wir nicht sagen können, in wie weit im Handbuch die Personen und Räume des Labyrinth beschrieben werden.

Mit Labyrinth setzt Lucasfilm wieder einmal Maßstäbe auf dem Gebiet der Computerspiele. Labyrinth ist ein echtes Grafik-Adventure, das die Grafik nicht nur zur Illustration, sondern als spielerisches Element benutzt. Für den Spieler ist es kein Problem, sich mit der Figur auf dem Bildschirm zu identifizieren und dessen Rolle anzunehmen. Die gestellten Probleme sind nicht zu komplex und lassen sich nicht nur von Adventure-Profis, sondern auch von Einsteigern mit Nachdenken lösen. Zudem ist Labyrinth noch sehr abwechslungsreich: In vielen Räumen lauern die unterschiedlichsten Aufgaben, die mal mit dem Joystick, mal mit Hirnschmalz und mal mit beidem zusammen zu lösen sind.

Labyrinth ist das erste vernünftige Computerspiel zu einem Kinofilm. Hier wurde nicht krampfhaft die Handlung eines Films an bekannte Spielprinzipien angepaßt, sondern neue Spielprinzipien um die Handlung herum gebaut. Wer den Film gesehen hat, wird praktisch jede Situation in Labyrinth wiedererkennen, ohne daß der Film den Spielspaß völlig wegnimmt. Besser hätte Lucasfilm wohl kaum die schwere Aufgabe eines Film-Spiels lösen können.

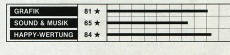
(bs)



Ralph will nicht verraten, was hinter der Tür ist



Weiß der weise Mann einen Ausweg aus dem Garten

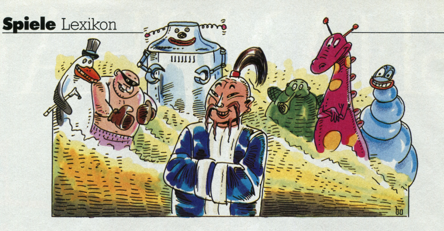


GRAFIK	81 ★
SOUND & MUSIK	65 ★
HAPPY-WERTUNG	84 ★

C 64 (Apple II)
Grafik-Adventure
59 Mark (Diskette)
Neues Lucasfilm-Spiel zum Kinofilm



Die Fotos aus dem Film Labyrinth (deutscher Kinostart: 11. Dezember 1986) wurden uns vom Warner-Columbia-Filmverleih, München, zur Verfügung gestellt. Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung.



Spiele-Chinesisch

Viele Einsteiger stehen ratlos vor den Spezialausdrücken der Spielewelt. Aber keine Angst: Happy hilft!

Haben Sie sich schon mal gefragt, was ein »Sound FX« ist? Wissen Sie was ein Arcade-Adventure von einem Adventure unterscheidet? Wenn Sie vor diesen oder anderen Problemen stehen, können Sie in unserem kleinen Spielelexikon nachlesen. Es erklärt die wichtigsten Fachbegriffe, die man für Computerspiele wissen muß.

Actionspiel: Alle Spiele, in denen man durch Abschießen von Gegenständen oder Gegnern Punkte erhält.

Adaption: Umsetzung und Anpassung eines Programms auf einen anderen Computer. Sie sind notwendig, da die verschiedenen Computertypen andere Programmiertechniken erfordern. Besonders deutlich wird das bei Umsetzungen von (→ Spielautomaten). Um dasselbe Spiel mit ähnlicher Grafik und gleichem Spielschema auf einem Computer zu benutzen, muß man es speziell für diesen Computer programmieren.

Adventure: Man unterscheidet Text- und Grafik-Adventures. Beide haben gemeinsam, daß man Sätze eingibt, die der Computer analysiert (→ Parser) und in eine Handlung umsetzt. Ein Befehl an den Computer wäre beispielsweise »Nimm das Buch«. Der Computer prüft dann, ob ein Buch vorhanden ist, und bestätigt den Vorgang, wenn es der Fall ist. Bei Grafik-Adventures sind oft wichtige Hinweise in Bildern versteckt, während Text-Adventures auf die Aussagekraft der Beschreibungen setzen. Bei einem Adventure soll sich der Spieler in eine Situation einfinden und eine bestimmte Aufgabe lösen. Er handelt aber nicht direkt, sondern über die Befehle an den Computer.

Animation: Dieser Begriff beschreibt die Bewegung von (→ Sprites) und Spielfiguren. Je fließender die Animation, desto naturgetreuer bewegt sich die Spielfigur. Animation braucht man zum Beispiel, um das Öffnen einer Tür oder das Laufen eines Sportlers realistisch darzustellen. Die verschiedenen Bewegungsphasen müssen möglichst fließend aufeinander folgen, wie es beim Zeichentrickfilm der Fall ist.

Arcade-Adventure: Dieses Spiel-Genre zeichnet sich durch direkte Steuerung der Spielfigur mit einem (→ Joystick) aus. Es ist eine Mischung aus Adventure und Geschicklichkeitsspiel. Während man bei Adventures in der Regel beliebig viel Zeit hat, um auf einen Vorgang zu reagieren, muß man bei Arcade-Adventures möglichst schnell handeln.

Arcade-Spiel: So bezeichnet man alle Spiele, die viel Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen erfordern. Es können sowohl (→ Actionspiele) als auch (→ Geschicklichkeitsspiele) sein.

Billigspiel: Das Kriterium dieser Sparte ist nicht das Spielprinzip, sondern der Preis. Spiele unter 15 Mark auf Kassette und 20 Mark auf Diskette werden in der Regel als Billigspiel bezeichnet. Unter ihnen befinden sich inzwischen alle Spieltypen, vom Adventure bis zum Actionspiel.

Character: Figur in einem (→ Rollenspiel), deren Eigenschaften vom Spieler bestimmt werden. Man hat verschiedene Persönlichkeitsmerkmale, zum Beispiel Stärke, Intelligenz und Beweglichkeit, auf die man eine vorgegebene Anzahl von Punkten verteilen kann.

Construction Set: Bei Construction Sets ist der Benutzer nicht auf die eingebauten Spielfelder eines Programms angewiesen. Er kann sich das Spiel weitgehend selbst gestalten. Dazu hat man entweder einen Editor in einem Spiel, oder das Programm verlangt von vornherein, daß der Benutzer seine eigenen (→ Levels) zusammenstellen soll. Diese Programme erlauben auch, bestimmte Spielparameter zu ändern, zum Beispiel die Anzahl der Feinde oder den Neigungswinkel bei einem Flipper.

Dokumentation: Zu einem guten Programm gehört auch eine gute Anleitung, die die Bedienung erklärt. Besonders bei (→ Adventures) ist eine Dokumentation wichtig, da sie oft versteckte Hinweise auf die Lösung enthält.

Dungons&Dragons: siehe Rollenspiel

Fastloader: Um ein Programm schneller als üblich zu laden, benutzt man einen Fastloader. Viele Spiele haben bereits integrierte Schnelladesysteme, um die Wartezeiten beim Laden oder Nachladen im erträglichen Rahmen zu halten.

FX: Englisches Wortspiel, das sich als Kurzform für »Effects« (Effekte) eingebürgert hat. Es wird in der Regel für Soundeffekte verwendet.

Geschicklichkeitsspiel: Wie das Wort Geschicklichkeit schon sagt, kommt es bei diesem Genre auf die Reaktionsfähigkeit des Spielers an. Es geht weniger um Schießen, als um das geschickte Durchqueren eines (→ Levels). In der Regel gilt es, über Gegenstände und Feinde zu springen und eine bestimmte Stelle zu erreichen. Das hat diesem Spiel-Genre auch die Bezeichnung »Jump and Run« (Springen und Laufen) eingetragen. Oft muß man auch Dinge aufsammeln, um Punkte zu erhalten.

Hallo Freaks: In dieser Rubrik geben wir in der Happy-Computer Tips und Hilfen zu Spielen und Adventures. Es werden auch jedesmal Fragen von Lesern veröffentlicht, damit ihnen andere Leser helfen können.

High Score: Wenn in einem Spiel Punkte zu erreichen sind, kann man die Endpunktzahl der verschiedenen Spieler vergleichen. Die höchsten Punktzahlen, zu gut Englisch »High Score«, werden bei einigen Spielen in einer Bestenliste mit Namen des Spielers festgehalten, die ab und zu auch gespeichert wird.

Hit Points: Spezialausdruck aus (→ Rollenspielen). Er gibt an, wie viele Treffer eine Spielfigur bei einem Kampf einstecken kann. Je mehr Hit Points eine Figur hat, desto schwerer ist sie zu töten.

Icon: Ein Bild-Symbol, das als vereinfachte Darstellung eines Befehls benutzt wird. Ein stilisiertes Schwert kann beispielsweise den Befehl zum Kämpfen darstellen. Icons sind sehr nützlich, da die Bilder selbsterklärend sind und diese Methode Tippfehler bei Texteingaben verhindert.

Jump-And-Run: Siehe Geschicklichkeitsspiel

Joystick: Steuerknüppel für Computerspiele. Ein guter Joystick muß präzise, leichtgängig und stabil sein. Außerdem sollte er gut in der Hand liegen. Wichtig für Spiele ist, daß er nicht nur in die vier Grundrichtungen (rechts, links, oben und unten) zu lenken, sondern auch schräg zu steuern ist. Manche Joysticks besitzen eine Dauerfeuerfunktion, die besonders bei (→ Actionspielen) hilfreich ist. Saugnäpfe am Boden verhindern das Wegrutschen auf dem Tisch.

Level: Spielstufe. Nachdem man eine bestimmte Aufgabe bei einem Spiel gelöst hat, wird das Spiel entweder schwieriger, oder es kommen neue Spielfelder. Der Level ist in beiden Fällen ein Maß für die Schwierigkeit des Spiels.

Paddle: Drehregler, der ähnlich wie ein Steuerrad funktioniert. Es kennt nur zwei Richtungen: rechts und links.

Parser: Programmteil bei (→ Adventures), der die Wortinterpretation übernimmt. Je besser der Parser, desto mehr Worte und komplizierte Sätze versteht er.

Party: Gruppe von (→ Charactere) in (→ Rollenspielen).

POKEs: POKE ist normalerweise ein Basic-Befehl zum Verändern einer Speicherstelle. Wendet man bestimmte POKEs auf Spielprogramme an, werden sie durch diese gezielten Veränderungen leichter, so daß man zum Beispiel unendlich viele Leben hat. Für jedes Programm gibt es verschiedene POKEs, so daß es kein Patentrezept gibt.

Raubkopie: Jede Software ist rechtlich vor illegaler Vervielfältigung geschützt, da ein Spiel das geistige Eigentum des Programmieres ist. Raubkopien sind Diebstahl. (→ Software) ist in der Regel kopiergeschützt, um illegale Kopien zu verhindern.

Rollenspiel: Im Rollenspiel muß der Spieler mit seiner Spielfigur, einem sogenannten (→ Character), eine Aufgabe in einer Fantasie-Welt lösen. Im Gegensatz zum Adventure kann er die Eigenschaften seiner Spielfigur festlegen, zum Beispiel Beweglichkeit, Rasse und Bewaffnung. Oft muß man bei Rollenspielen auch eine Gruppe von Charactern, eine sogenannte Party, zusammenstellen. Von der anfänglichen Wahl hängt dann der Erfolg im Spiel ab. Gesteuert wird ein Rollenspiel in der Regel durch Tastenkommandos, wobei jede Taste eine bestimmte Aktion auslöst. Rollenspiele legen nicht soviel Wert auf die Grafik und die Reaktionsfähigkeit des Spielers.

Schieß-Spiel: Siehe Actionspiel

Scrolling: Das Verschieben des Bildschirminhalts nennt man Scrolling. Der Bildschirm zeigt nur einen Ausschnitt der gesamten Landschaft, und je nach der Bewegung der Spielfigur verschiebt sich das Bild. Je ruckfreier das Verschieben geht, desto besser ist das Scrolling. Gutes Scrolling nennt man auch Softscrolling.

Simulation: Eine Simulation vollzieht komplexe Handlungsabläufe nach. In einer Flugzeug-Simulation zum Beispiel werden alle aerodynamischen Faktoren einbezogen, und das Programm zeigt, wie sich ein Flugzeug verhalten würde. Auf jede Eingabe des Benutzers folgt die Reaktion des Programms. Unter die Simulationen fallen auch Planspiele wie eine Polit-Simulation, in der der Spieler als König ein Land regieren muß.

Software: Als Software bezeichnet man alle Computerprogramme.

Spielautomat: Diese, auf ein Spiel spezialisierten, Automaten stehen meistens in Spielhallen, zu denen Jugendliche unter 18 Jahren keinen Zutritt haben. Ihre Benutzung kostet Geld. Zu den Spielautomaten gehören sowohl Flipper als auch Videospiele. Durch ihre Spezialisierung sind die Spiele auf den Automaten in der Regel grafisch besser als Spiele für Heimcomputer. Bei der (→ Adaption) auf einen Computer leidet daher oft die Qualität des Spiels.

Sportspiel: Wenn das Spielprinzip eines Programms einer Sportart nachempfunden ist, bezeichnet man es als Sportspiel.

Sprite: Kleines, bewegliches Objekt auf dem Bildschirm. Die Spielfiguren bei Arcade-Spielen werden in der Regel durch Sprites dargestellt. Je besser sie gelungen sind, desto besser ist der optische Eindruck eines Spiels. Sprites sollen, genau wie die Grafik, möglichst realistisch aussehen. Sie müssen, wenn das Objekt verschiedene Bewegungsphasen kennt, animiert (→ Animation) werden.

Sound: Alles, was aus dem Lautsprecher des Fernsehapparats oder Monitors kommt. Unter den Sound fallen sowohl die Musik als auch die Geräusche während des Spiels. Die Geräuschuntermalung, beispielsweise bei einer Explosion, wird oft auch als Soundeffekt (→ FX) bezeichnet. (gn)

World Games

Der lang erwartete Nachfolger zu »Summer Games« und »Winter Games« ist da! Im neuesten Sport-Knüller von Epyx begeben sich die Spieler für jede der acht Disziplinen in ein anderes Land. Folgerichtiger Titel der Joystick-Olympiade: »World Games«.

Über den enormen Erfolg der drei Sportspiele »Summer Games«, »Summer Games II« und »Winter Games« braucht man wohl nicht viele Worte zu verlieren. Alle drei Spiele gehören zu den Dauerbrennern der letzten beiden Jahre und gingen allein in Deutschland zusammen mehr als 100000mal über die Ladentische.

Kein Wunder, daß die ganze Software-Welt gespannt auf den vierten Streich wartete. Mit World Games geht Epyx zumindest inhaltlich neue Wege. Diesmal wird keine Olympiade simuliert; die acht Disziplinen finden in verschiedenen Ländern statt.

Dadurch, daß man sich an keinerlei olympische Spielregeln gebunden fühlte, konnte man sich bei den Disziplinen ordentlich austoben. World Games besticht so durch besondere Originalität und ist ein würdiger Nachfolger, der sich aber seine Eigenständigkeit bewahrt hat.

Das Hauptmenü bietet nichts Neues: Wieder können bis zu acht Spieler bei den acht Disziplinen mitmachen. Jeder Teilnehmer darf sich eine Nation aussuchen, unter deren Flagge er starten wird. Die Bestleistungen in jeder Disziplin werden als Weltrekorde auf Diskette gespeichert.

Zu Beginn bereist man die UdSSR, wo Gewichtheben angesagt ist. Jeder Teilnehmer hat in zwei Varianten je drei Versuche: Bei »Snatch« und bei »Clean and Jerk«. Spielerisch geht es eigentlich nur darum, den Joystick im richtigen Moment nach vorne und nach hinten zu bewegen. Man muß das Timing im Gefühl haben, damit der Gewichtheber im richtigen Augenblick die Hantel wuchtet, kurz innehält und sie dann ganz nach oben stemmt.

Vor jedem Versuch können Sie selbst bestimmen, welches Gewicht Sie sich zumuten. Man kann so auf Nummer Sicher gehen und sich im ersten Versuch mit 100 Kilogramm begnügen, oder gleich versuchen, ein Super-Gewicht zu stemmen. Die erreichten Werte von Snatch und Clean and Jerk werden bei jedem Teilnehmer addiert. Wer unterm Strich am meisten gehoben hat, gewinnt die Goldmedaille.

Während Gewichtheben eine bekannte olympische Disziplin ist, handelt es sich bei der nächsten Sportart um einen ausgesprochenen Exoten. Wir begeben uns nach Deutschland, um uns im »Barrel Jumping« (Faßhüpfen) zu messen.

Jeder Spieler hat drei Versuche, um über möglichst viele Bierfässer zu springen, die auf einer Eisbahn aneinandergereiht sind. Mit Schlittschuhen ausgerüstet, nimmt man einen langen Anlauf, um auf Tempo zu kommen. Springt man zu früh ab, landet man vielleicht schon vor dem letzten Faß auf dem Boden der Tatsachen. Springt man zu spät ab, rammt man bereits das erste Faß.

Vor jedem Versuch kann man festlegen, über wieviel Fässer man springen will. Nach dem ersten Durchgang in der Redaktion liegt der Rekord bei 14 Stück, aber das ist sicherlich noch steigerungsfähig.

Barrel Jumping ist eine recht simple, aber ausgesprochen unterhaltsame Disziplin, die uns spontan begeistert hat. Animation und Scrolling entsprechen dem hohen Epyx-Standard. Es macht fast am meisten Spaß, zu früh oder zu spät zu landen. Die Programmierer haben sich im Falle eines solchen Mißgeschicks eine Reihe Gags einfallen lassen: die Spielfigur bricht im Eis ein und wird prompt vor Kälte blau im Gesicht, Fässer fliegen durch die Luft und werden beim Aufprall sorgfältig zerbröselt.

Ob diese Faßhüpferei ein typisches deutsches Freizeitvergnügen ist, dürfte fraglich sein. Ich für meinen Teil treibe so alle möglichen neckischen Dinge, aber über Fässer, die auf einer Eisbahn stehen, bin ich noch nie gehüpft (etwaige Aktive in dieser Sportart mögen sich bitte bei der Redaktion melden!).

Vom eisigen Deutschland ins sonnige Mexico. Nun gehören auch Sie zu den todesmutigen Athleten, die sich von einer der höchsten Klippen Acapulcos ins Meer stürzen. Das Unternehmen ist nicht ganz ungefährlich, denn das Wasser ist ziemlich seicht.

Während des Falls muß man ständig darauf achten, eine schöne Körperhaltung zu bewahren, ohne dabei mit der Klippe zu kollidieren. Sobald Sie ins Wasser eintauchen, müssen Sie sofort nach links steuern, um nicht ernsthaften körperlichen Schaden zu nehmen. Die Punktewertung, die jeder Teilnehmer erhält, richtet sich sowohl nach der Höhe des Absprungs als auch nach der Haltung während des Flugs.

Frei nach dem Motto »Das hatten wir bei Winter Games wohl vergessen« folgt nun der Ski-Slalom. Es ist zweifelsohne die von der Idee her langweiligste World Games-Disziplin.

Jeder Spieler hat zwei Versuche. Für jedes ausgelassene Tor werden fünf Strafsekunden addiert. Und wer ins Publikum hineinfahren will oder sich von einer Torfahne aus der Sicherheitsbindung heben läßt, wird disqualifiziert.

Die aktuelle Bestzeit wird ständig angezeigt — eine simple, aber sehr nützliche Idee, die bei Summer Games & Co. leider nicht realisiert wurde. Grafisch ist der Slalom nicht allzu spektakulär, was aber auch an der Sportart liegt. Dafür stimmt das Scrolling. Auch hier fallen die Details positiv auf: Wenn ein Skifahrer im Vorbeifahren eine Torstange streift, gibt sie nach und federt gut sichtbar mit.

Nach dem etwas biederen Skifahren folgt eine regelrechte Gaudi-Disziplin. Wir begeben uns nach Kanada, wo »Log Rolling« (Baumstamm-Rollen) auf dem Programm steht. Etwa in der Mitte des 19. Jahrhunderts erfanden kanadische Holzfäller diese neckische Sportart: Zwei Teilnehmer stehen nebeneinander auf einem Baumstamm, der wiederum auf einem Fluß treibt. Dadurch, daß man auf der Stelle

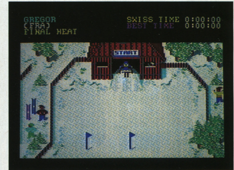


Kraftakt zum Auftakt: Gewichtheben

Bierfaß-Hüpfen, unser heimlicher Nationalsport



Nur der Pelikan ist Zeuge: Klippen-Springen



Am Starthäuschen beim Ski-Slalom

läuft, gibt man dem Baumstamm eine Drehung, um so den Konkurrenten aus dem Rhythmus zu bringen. Gewonnen hat derjenige, der seinen Gegner auf diese Art und Weise möglichst schnell ins Wasser schickt.

Zwei Spieler können hier gegeneinander antreten, was den Spielspaß merklich erhöht. Jeder hat drei Versuche und erhält dabei für eine gute Balance-Haltung Punkte. Am unteren Bildschirmrand wird für jeden Spieler ein Balken angezeigt, der über die momentane Balance Aufschluß gibt.

Log Rolling ist eine Disziplin, bei der man schon etwas üben muß, um sie richtig zu beherrschen. Spielerisch ist sie nicht sonderlich anspruchsvoll, aber vor allem zu zweit sehr vergnüglich. Die Grafik wirkt hier etwas grob, aber die Animation ist recht ordentlich. Auch bei dieser Disziplin kommt die schadenfrohe Ader nicht zu kurz: Landet ein Teilnehmer im Wasser, wird er prompt von einer Haifischflosse umkreist, während der Sieger triumphierend die Fäuste ballt.

In den USA erwartet uns eine ganz andere Sport-Spezialität: Beim »Bull-Riding« (Bullenreiten) sind Rodeo-Talente gefragt! Vor jedem der drei Versuche kann man sich sogar einen Stier aussuchen. Zur Wahl stehen: Ferdinand, Elmer, Bob, Tornado und Earthquake (Erdbeben). Während Ferdinand noch ein recht braves Tierchen ist, haben die anderen Stiere mehr und mehr üble Tricks auf Lager. Wie heißt es doch so schön in der Anleitung: »Wenn Du eine besonders hohe Punktzahl erreichen willst, dann reite Earthquake... wenn Du Dich traust!«.

Ein Ritt dauert acht Sekunden (sofern Sie nicht vorher in den Staub befördert werden). Am Ende erhalten Sie eine Punktzahl, die von der tatsächlichen Rittlänge und dem gewählten Stier abhängt. Während eines Ritts müssen Sie mit den richtigen Joystickbewegungen möglichst schnell auf die Aktionen des Stiers reagieren. Bull Riding ist also ein reiner Reaktionstest, der von Stier zu Stier immer neuen Nervenkitzel bringt.

An skurrilen und witzigen Disziplinen mangelt es World Games wirklich nicht. Der Höhepunkt in dieser Hinsicht (und damit neben Barrel Jumping der Redaktionsliebling) ist »Caber Toss« (Baumstamm-Werfen). Diese Disziplin findet in Schottland statt, wo sie auch tatsächlich ausgeübt wird. Ganze Baumstämme durch die Gegend zu werfen, die mehr als 60 Kilogramm wiegen können, ist natürlich eine Sache für gestandene Mannsbilder. So präsentiert sich das Athleten-Sprite in dieser Disziplin auch als Bilderbuch-Schotte mit Karo-Kilt.

Caber Toss gehört zu den technisch anspruchsvollen Disziplinen. Mit Links-Rechts-Bewegungen des Joysticks muß man erst einmal ganz sachte für einen schwungvollen Anlauf sorgen. Aber nichts überstürzen — die Geschwindigkeit muß sanft gesteigert werden. Schließlich läßt die Spielfigur auf Feuerknopfdruck hin den Baumstamm los. Man muß den Feuerknopf einen Augenblick gedrückt halten und im richtigen Moment loslassen, sonst dreht sich der Baumstamm nicht, bevor er auf dem Boden landet. Die Caber Toss-Regeln besagen nämlich, daß der Stamm eine Drehung in der Luft machen muß, sonst ist der Wurf ungültig.

Auch hier hat jeder Teilnehmer drei Versuche und der Athlet mit der besten Weite gewinnt. Bei Caber Toss herrscht kein Mangel an komischen Einlagen: Versucht man, den Stamm mit zu wenig Schwung zu werfen, landet er prompt auf den Füßen des Bildschirm-Athleten. Recht peinlich ist es auch, wenn der Stamm sich zwar in der Luft dreht, aber auf dem Kopf des armen Schotten-Sprites landet, das dann regelrecht in den Erdboden gestampft wird. Gelingt aber ein Versuch, ist die Freude groß: Der Kilt-Träger tanzt von Dudelsack-Klängen untermalt, begeistert über die Mattscheibe.

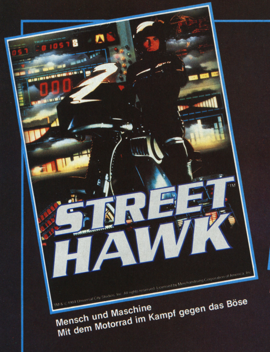
Zu guter Letzt darf man bei World Games noch einmal handgreiflich werden. Sumo Wrestling ist ein japanischer Ringkampf, bei dem die Kämpfer oft nicht weniger als 200 Kilogramm auf die Waage bringen. Neben Log Rolling ist Sumo Wrestling die zweite Sportart, bei der zwei Spieler simultan gegeneinander antreten können. Insgesamt zwölf Griffe und Be-



Baumstamm-Rollen in Kanada



Wer vom Bullen abgeworfen wird, sieht Sternchen

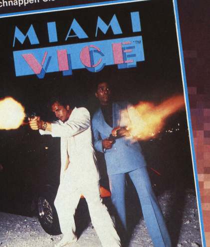


Mensch und Maschine
Mit dem Motorrad im Kampf gegen das Böse

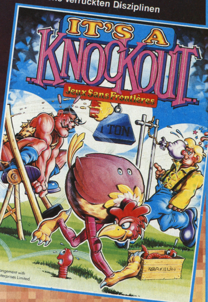


Das Spiel zum Kino-Hit —
kämpfen Sie sich durch die Jahrhunderte

Der Krimi-Renner als Computerspiel —
schnappen Sie die Drogenhändler!



Ein Spiel ohne Grenzen
mit sechs verrückten Disziplinen



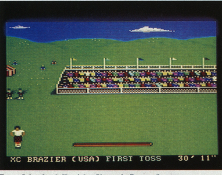
Auf Kassette u. Diskette für Commodore 64/128,

Schneider CPC, Spectrum 48 K. Mit deutscher Anleitung!

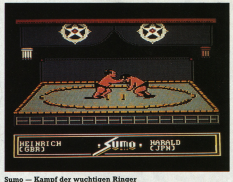
ocean

Ocean Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Kaufhof und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft



Tatort Schottland: Vorsicht, fliegende Baumstämme



Sumo — Kampf der wuchtigen Ringer

wegungsarten stehen zur Verfügung, um den Gegner aus dem inneren Kreis zu werfen oder ihn auf die Matte zu drücken. In beiden Fällen ist der Kampf beendet — jeder Spieler hat nur einen Versuch — und jeder Kämpfer erhält Punkte. Die Punktzahl hängt davon ab, ob und wie schnell man gewonnen und wie gut man welche Griffe ausgeführt hat.

Spieltechnisch gibt es hier einiges zu entdecken und auszuprobieren. An Spitzen-Kampfsportspielen wie »International Karate« kann sich Sumo Wrestling nicht messen, aber als eine von acht Disziplinen ist es eine willkommene Bereicherung.

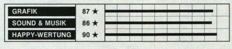
Nach der sportlichen Reise um die ganze Welt atmet man erst einmal tief durch, bevor man zu urteilen wagt. Mit World Games haben es die Epyx-Programmierer geschickt geschafft, einen Nachfolger zu den drei Sportspiel-Vorgängern zu schreiben, der sich ähnlich spielt, aber mehr als genug neue Ideen und Abwechslung bietet. Der Einfall, ein munteres Potpourri aus acht mehr oder weniger ernsthaften Disziplinen zusammenzustellen, ist jedenfalls bestimmt kein schlechter Einfall.

Grafisch wurden alle Tugenden der Vorgänger-Programme beibehalten: Schöne, farbenprächtige HiRes-Bilder und gekonnte Animation glänzen bei fast allen Disziplinen. Daß die Sprites hier und da mal etwas kantig wirken, tut dem Spielvergnügen keinen allzugroßen Abbruch.

Besonderen Wert haben die Programmierer diesmal auf Musik und Spezialeffekte gelegt. Zu jeder Disziplin ertönt eine passende, meist sehr originelle Komposition. Das reicht von bajuwarisch-folkloristischen Klängen beim deutschen Barrel Jumping bis zum verblüffend gut klingenden Dudelsack-Konzert beim schottischen Caber Toss.

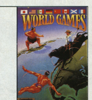
Die humorvollen Einlagen gehören eindeutig zu den positiven Überraschungen. Egal, ob das Gesicht des Gewichthebers rot vor Anstrengung wird, oder ob der Klippenspringer von Acapulco ein wenig zaudernd in die Tiefe blickt — solche Einlagen tragen zum Spielwitz positiv bei.

Wer schon Summer- und Winter Games gerne spielte, kann es sich eigentlich gar nicht leisten, World Games zu versäumen. Und wenn Sie zu den Leuten gehören, die noch keines dieser Sportspiele kennen, dann sollten Sie sich World Games schleunigst einmal ansehen — Sie werden angenehm überrascht sein! (hl)



GRAFIK	87 ★
SOUND & MUSIK	86 ★
HAPPY-WERTUNG	90 ★

C 64 (Schneider, Spectrum, Atari ST, Apple II)
Sportspiel
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)
Nachfolger zu Winter Games



Exklusiv: Interview mit John Brazier von Epyx

John Brazier ist der Senior Vice President von Epyx, der Softwarefirma, die World Games veröffentlichte. In einem spontanen Kurz-Interview verriet er, was in den nächsten Monaten von Epyx zu erwarten ist.

Happy: Die Sportspiele Summer- und Winter Games gehören zu den meistverkauften Programmen in Europa. World Games dürfte diesen Erfolg wohl fortsetzen und bestimmt nicht das letzte Programm dieser Art sein.

John: Die Programme waren auch in den USA sehr erfolgreich und World Games ist bestimmt nicht der letzte Streich. 1986 wird zwar kein weiteres Spiel dieser Art herauskommen, aber wir wären dumm, wenn wir nicht in Zukunft mit solchen Sport-Simulationen weitermachen würden.

Wir halten es für sehr wichtig, daß alle Programme unserem Epyx-Standard gerecht werden. Wir legen großen Wert auf gute HiRes-Grafik und strategische Spielelemente. Solange ein Spiel unseren eigenen hohen Ansprüchen nicht entspricht, wird es nicht veröffentlicht.

Happy: Was ist eigentlich aus der Sportspiel-Serie »Street Sports« geworden?

John: Sie ist mehr auf den US-Markt zugeschnitten und umfaßt Spiele, die für Amerika typisch sind. Der erste Titel ist beispielsweise eine Baseball-Simulation. Für Europa müßte man sich was Spezielles einfallen lassen, über das wir gerade nachdenken.

Happy: Welche neuen Epyx-Titel wird es außer World Games noch zu Weihnachten geben?

John: Zunächst erscheint mit »Destroyer« eine Simulation, auf die ich persönlich sehr stolz bin. Sie hat viele verschiedene Szenarios, aufwendige Grafik und bietet sowohl Strategie als auch Action. Im ersten Quartal 1987 erscheint dann die Ringkampf-Simulation »Championship Wrestling«.

Außerdem planen wir eine Diskette mit vielen neuen Grafiken für den »Print Shop« und C 64- und C 128-Versionen des Anwendungsprogramms »Multiplan«.

Happy: Wie stark wird Epyx Atari ST, Amiga und die preiswerten IBM-kompatiblen PCs berücksichtigen?

John: Die PC-Clones sind ein stark wachsender Markt in den USA und vor allem durch den Schneider-PC gebe ich ihnen auch in Europa gute Chancen. Der Atari ST ist für uns genauso interessant. Fast jedes neue Spiel werden wir auch für den ST veröffentlichen. Den Amiga werden wir auch nicht vergessen; er ist momentan aber für uns nicht so wichtig wie der Atari ST.

Happy: Vielen Dank für die interessante Stellungnahme. (hl)

RUSH WARE

Online with the trend.

Software für sportliche Globetrotter



EPYX COMPUTER SOFTWARE

RUSH WARE Online with the trend

Strategy Games for the Action-Game Player.

WORLD GAMES

Deutsch/Englisch

- BAUMSTAMMLAUFEN
- BAUMSTAMMWERFEN
- KLIPPENSPRINGEN
- GEWICHTHEBEN
- FASS-SPRINGEN
- BULLENREITEN
- SUMOKAMPF
- SKI-SLALOM

WORLD GAMES ist für Commodore mit ausführlicher **deutscher** und **englischer Anleitung** erhältlich.

In Kürze auch lieferbar für Atari ST, Schneider CPC, Spectrum, Commodore C16, Apple und IBM.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg bei dieser schweren Aufgabe.



RUSHWARE Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Horten Kaufhof Quelle International Karstadt **sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel.**

Vertrieb: **RUSHWARE** · Mitvertrieb: Micro-Händler · Distribution in Österreich: Karasoft

Vorsicht vor Grauimporten! Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Robot Rascals

Ein Kartenspiel mit einer Diskette? Oder ein Computerspiel mit Karten? Oder vielleicht ein Familienspiel, bei dem auch der Computer mitmachen darf? Am ehesten alles zusammen!

Die Rede ist vom neuesten Streich der Programmier-Genies von Ozark Softscape: Dan Bunten und Alan Watson schufen mit »Robot Rascals« das erste Familien-Karten-Computer-Spiel. 32 »Ding-Karten«, 36 »Glücks-Karten« und eine Diskette sind das Material, das Sie für eine Runde Robot Rascals benötigen.

In der geheimnisvollen Welt Laustenfownd sind 32 wertvolle Dinge verlorengegangen. Dazu gehören beispielsweise der »Pixel Pencil«, der »Silicon Salad« und der »Chocolate Chip«. Zwei bis vier Spieler jagen nun diesen Dingen hinterher. Allein gegen den Computer kann man nicht spielen. Jeder Spieler erhält die Aufgabe, vier Dinge zu suchen. Welche Dinge das sind, bestimmen die zu Spielbeginn ausgeteilten Ding-Karten.

Die Spieler wollen natürlich nicht die lange Reise nach Laustenfownd antreten. Deswegen werden Roboter auf die Suche geschickt, die per Heimcomputer-Software von den Spielern ferngesteuert werden. Es gibt zehn verschiedene Roboter-Typen mit unterschiedlichen Eigenschaften.

Nachdem alle Spieler ihre Karten und ihre Roboter erhalten haben, geht es mit der Suche los. In jeder Spielrunde dürfen die Spieler mit ihrem Roboter durch das Gelände von Laustenfownd pirschen und nach den gesuchten Dingen »scannen«. Durch das Scannen läßt sich feststellen, in welcher Richtung ein Ding liegt. Ist ein Spieler nahe genug an den gesuchten Gegenstand herangekommen, wird er per Traktor-Strahl in den Laderaum des Roboters transportiert. Hat man alle vier Dinge gesammelt, geht es wieder zurück zum Startpunkt. Der erste Spieler, der das schafft, hat gewonnen.

Ganz so einfach ist es dann aber auch wieder nicht: So muß jeder Spieler vor seinem Zug eine der Glücks-Karten ziehen und die darauf gedruckte Aktion ausführen. So kann es passieren, daß man eine neue Ding-Karte nehmen muß, dafür dann aber auch eine nach Wahl ablegen darf. Außerdem kann man mit anderen Spielern Karten tauschen oder diese dazu zwingen, ihre eigenen Karten offen hinzulegen.

Die zweite Schikane: Spieler können sich gegenseitig Dinge »klauen«. Somit hindern Sie einen Spieler, der schon viele Gegenstände gefunden hat, am Gewinnen. Vor dem Diebstahl der eigenen Gegenstände können Sie sich wiederum schützen, indem Sie Schutzschilde um Ihren Roboter aufbauen — doch das kostet wertvolle Energie.

Der Computer bestimmt für jede Runde neue Spielregeln: Mal kann das Teleportieren oder der Einsatz von Schilden verboten sein, ein anderes Mal gibt es Bonus-Energie oder einen Frei-Scan für jeden Spieler. Außerdem legt der Computer für jede Runde die Reihenfolge der Spieler neu fest, damit niemand übervorteilt wird.

In den höheren Schwierigkeitsgraden kommen zahlreiche Elemente hinzu, die das Spiel immer komplexer machen. Da gibt es beispielsweise spezielle Ding-Karten wie die »Killer-Karte«. Wer diese auf der Hand hat, kann unmöglich gewinnen! Also muß man diese Karte so schnell wie möglich einem der anderen Spieler zuschieben.

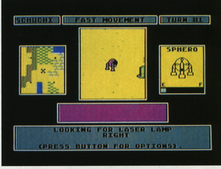
Klaut Ihnen jemand die Karte für ein Ding, das Sie schon haben, können Sie dem Dieb drohen, das Ding im See zu versenken. Damit wird die entsprechende Karte zur Killer-Karte, da das Ding danach von keinem Roboter erreicht werden kann. Andererseits kann der Computer auf die dumme Idee kommen, den See kurzzeitig trockenzulegen.

Es gibt viele weitere Regeln, die wir aus Platzgründen aber nicht wiedergeben können. Deswegen ist Robot Rascals aber keinesfalls kompliziert. Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad kann man Robot Rascals auch mit jüngeren Kindern (ab etwa sieben Jahre) spielen. Hier werden nur die wichtigsten Regeln angewandt. Spielt man hingegen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad, ist außer dem Verprügeln der Mitspieler alles erlaubt, um sich gegenseitig reinzulegen. Die Spieler dürfen sich sogar in Grenzen absprechen. Dann verwandelt sich Robot Rascals in ein Strategie-Spiel, das sich gewaschen hat und selbst bei einer reinen Erwachsenen-Runde die Köpfe rauchen läßt.

Nicht nur die Spielidee stimmt, auch Grafik und Sound haben uns gut gefallen. Die Animation der Roboter ist unheimlich witzig, die gesamte grafische Gestaltung sehr übersichtlich und detailreich.

Auf unseren Fotos sehen Sie die amerikanische Version von Robot Rascals, die wir aus Aktualitäts-Gründen getestet haben. In Deutschland wird jedoch noch vor Weihnachten eine vollkommen deutsche Version, mit deutschem Handbuch, deutschen Texten auf dem Bildschirm und deutschen Spielkarten erscheinen. Damit steht einem Spiel in trauter Familien-Runde nichts mehr im Wege.

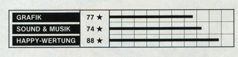
Robot Rascals ist genau das, auf das wir lange gewartet haben: Die fast ideale Kombination aus Gesellschafts- und Computerspiel, die die Kommunikation zwischen den Spielern fördert und in fast jeder Gruppe Spaß macht. Das Spiel ist damit ein heißer Kauftip für das diesjährige Weihnachtsgeschäft. (bs)



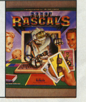
Der Roboter »Sphero« sucht nach der Laser-Lampe

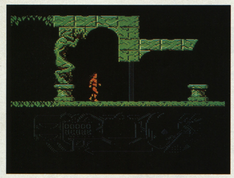


Ungewöhnlicher Kopierschutz: die Spielkarten

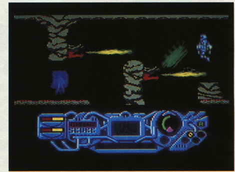


C 64
Strategie-Spiel
69 Mark (Diskette)
Witziges Familien-Spiel mit Karten





Am Anfang ist Tal noch unbewaffnet ...



... doch dann schlüpft er in den Antiriad-Kampfanzug

Antiriad

Im Jahre 2083 spitzt sich eine politische Krise auf der Erde gefährlich zu: Die Regierung des Süd-Sektors fordert den Nord-Sektor auf, sofort die Entwicklung eines Kampfanzugs namens »Anti-Rad« einzustellen. Im Norden ist man da natürlich ganz anderer Meinung und verkündet, daß der Süden ebenfalls an einem solchen Projekt arbeite. Die Verhandlungen am grünen Tisch bringen keine Einigung und der Atom-Krieg bricht aus.

Die Erde wird nahezu völlig verwüstet. Nur wenige Menschen überleben den schrecklichen Krieg. Friedlich führen sie ein einfaches Leben, doch eines Tages werden sie von Außerirdischen überfallen und versklavt. Die Invasoren zwingen die Menschen, Bodenschätze abzubauen.

In dieser verzweifelten Situation weihen die Mitglieder des Ältestenrats den jungen Krieger Tal in ein Geheimnis ein. Ein Anti-Rad-Kampfanzug hat den Atomkrieg überstanden. Wenn Tal ihn findet und vollständig aktiviert, hat er eine Chance, den Reaktor der Außerirdischen in die Luft zu sprengen und so die Menschheit aus der Skalverei zu befreien.

Auf einem verwitterten Dokument ist eine Skizze des legendären Anzugs. Zwischen den Buchstaben R und A hat das Papier einen Riß, der wie ein I aussieht. Aus dem Anti-Rad-Anzug wurde so »Antiriad«, was zugleich auch der Titel eines neuen Computerspiels ist. Die pompöse Hintergrundstory liegt dem Programm in Form eines 16seitigen Comics bei, den Dan Malone gezeichnet hat.

Antiriad ist ein Action-Adventure, in dem Sie den Helden Tal steuern. Sie müssen zunächst einmal den Antiriad-Anzug finden, können aber damit nicht gleich den Reaktor zerlegen. Insgesamt fünf Einzelteile vom Schwerkraft-Verdränger bis zum Teilchen-Negator müssen erst noch aufgesammelt und eingesetzt werden.

Natürlich wimmelt es in fast allen Bildern nur so von den obligatorischen Bösewichtern, deren Berührung an Tals Lebenskräften zehren. Durch das Werfen von Steinen kann er sich zur Wehr setzen. Wenn Tal im Besitz des Anzugs ist, kann er nicht nur fliegen, sondern auch eine ausgesprochen wirksame Laser-Kanone einsetzen. Auf dem Weg zum Reaktor trifft er auf Verteidigungs-Anlagen der Außerirdischen. Auch die steigende Radioaktivität muß beachtet werden.

Spielerisch bietet Antiriad keine berauschenden Besonderheiten, aber neben der ausgeklügelten Handlung bestechen die optischen und akustischen Effekte. Die Animation ist schlichtweg superb. Vor allem Tal ist hervorragend anzusehen: Beim Laufen wehen sogar die langen Haare im Wind. Die Hintergrundgrafiken sind nicht minder gut gelungen. In vielen Räumen wurden die Farben sehr geschickt kombiniert. Solche Grafik-Pracht schlägt natürlich auf den Speicherplatz: Antiriad hat »nur« um die 100 Bilder, ist aber schön schwierig und nur mit viel Geduld und Geschick komplett zu lösen.

Die sehr gut komponierte Titelmusik ist nicht der einzige Sound-Genuß. Allein die Effekt-Orgie beim Aktivieren des Anzugs ist fast schon das Geld wert: Nachdem er ein paar hundert Jahre in der Ecke herumstand, ist der Antiriad-Anzug natürlich ein wenig eingerostet. Also knattert und rattert er erst ein wenig mühsam, bis er schließlich anspringt. Prompt wird im unteren Bildschirm-Drittel der Portable-Computer aktiviert, der sich mit einem energischen Heulen einsatzbereit meldet.

Die komplette Anleitung mit Comic sowie alle Texte auf dem Bildschirm wurden hervorragend ins Deutsche übersetzt. An diesem Service können sich alle Softwarehäuser ein Vorbild nehmen, die Anleitungen recht stümperhaft, unvollständig oder rein gar nicht übersetzen.

Wer sich nicht daran stört, daß Antiriad keine wesentlichen neuen Spiel-Elemente bietet, wird von dem Programm begeistert sein. Für Action-Adventure-Fans läßt das Spiel kaum Wünsche offen. Wer Lust auf einen kniffligen Geschicklichkeits-Test hat und mal wieder ein paar starke Spezialeffekte erleben will, ist bei Antiriad an der richtigen Adresse. (hl)

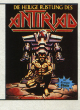




Ein Auszug aus dem Anleitungs-Comic

GRAFIK	91 ★
SOUND & MUSIK	85 ★
HAPPY-WERTUNG	81 ★

C 64 (Schneider, Spectrum)
Geschicklichkeitsspiel
39 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Tolle Grafik- und Sound-Effekte




ocean
DIGITAL INTEGRATION
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE
They sold a
MILLION
#3
FIGHTER PILOT
Vier Super-Spiele zum Preis von einem: Eine Flugsimulation, ein Karate-Knüller, Weltraum-Action und ein Kino-Hit!
V
GHOSTBUSTERS
KUNG-FU MASTER
THE OFFICIAL COIN-OP GAME
Auf Kassette und Diskette für Commodore 64/128 Schneider CPC Spectrum 48K mit deutscher Anleitung
ACTIVISION
Ghostbusters™ is a trademark of Columbia Pictures Industries, Inc.
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
The Hit SQUAD
Ocean Deutschland, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware · Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER · Distribution in Österreich: Karasoft
Ocean-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Kaufhof und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel
The Hit SQUAD



Druid

GRAFIK	71 ★	
SOUND & MUSIK	76 ★	
HAPPY-WERTUNG	80 ★	



C 64 (Schneider, Spectrum)
Actionspiel
29 Mark (Kassette)
Fantasy-Action für wenig Geld

Alle fiebern schon gespannt der Heimcomputer-Umsetzung des berühmten Spielhallen-Automaten »Gauntlet« entgegen. Um die Wartezeit etwas zu verkürzen, beginnen verschiedene Software-Firmen, Gauntlet-Verschnitte auf den Markt zu bringen. Einer der ersten, preiswertesten, aber garantiert nicht schlechtesten ist »Druid«.

Sie steuern den Titelhelden, einen wackeren Druiden, der vier böse Totenschädel vernichten muß, die von der Prinzessin der Dunkelheit erschaffen wurden. Es gibt insgesamt acht Level zu erforschen und in vieren treibt sich je ein Schädel herum.

Unterwegs wird der Druide von allen möglichen Kreaturen angegriffen, die an seiner Lebensenergie zehren. Mit drei verschiedenen magischen Kräften kann er jedoch zurückschlagen. Wenn der Druide an eine Schatzkiste kommt, hat er die Wahl. Hier kann er seine Energie-Munition ergänzen, aber auch einen Schlüssel oder Zaubersprüche einsammeln, um unsichtbar zu werden oder einen Golem zu erschaffen.

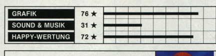
Der Golem fungiert wie ein wandelndes Schutzschild des Druiden und kann von einem zweiten Spieler gesteuert werden. So ein Simultanspiel ist nicht nur ungeheuer unterhaltsam, sondern auch effektiv.

Trotz der zauberhaften Handlung ist Druid in erster Linie ein Actionspiel, bei dem auf zahlreiche spukige Gegner geballert werden darf. Durch die verschiedenen Level und Waffen, und nicht zuletzt dank des guten Golems, wird das Spiel aber variantenreich und interessant. Natürlich stand Gauntlet Pate, aber Druid hat durchaus seine Eigenarten.

Die Grafik ist gehobener Durchschnitt: Schöne Farben, aber etwas pummelige Sprites. Der Sound während des Spiels ist mäßig, aber die Titelmelodie hat mich gepackt. Sie ist bei weitem nicht so spektakulär wie die Stücke von Hubbard & Co., dafür jedoch sehr originell.

Fantasy-Action zu einem fairen Preis gefällig? Öfters einen Freund bei der Hand, der gerne mal den Golem spielen will? Wenn ja, dann viel Spaß bei Druid! (hl)

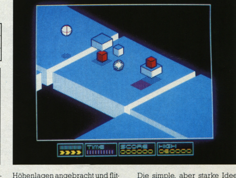
Revolution



GRAFIK	76 ★	
SOUND & MUSIK	31 ★	
HAPPY-WERTUNG	72 ★	



Schneider (Spectrum)
Denk-/Geschicklichkeitsspiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
3D-Action-Puzzle



Ein Kult-Programmierer schlägt wieder zu! Z80-Experte Costa Panayi, der uns bereits Evergreens wie »Highway Encounter« bescherte, läßt wieder aufhorchen. Sein neuestes Werk ist in jeder Hinsicht ein ungewöhnliches Spiel. »Revolution« vereint Joystick-Artistik und Denksport, ohne dabei zum Action-Adventure auszuarten.

Sie steuern einen munter hüpfenden Ball, der acht Level einer ausgesprochen merkwürdigen Welt erforschen muß. In jedem dieser Level gilt es vier scheinbar simple Aufgaben zu erfüllen, die sich als mitunter recht knifflige Rätsel entpuppen.

Jedesmal stehen auf einem Feld zwei rote Würfel. Durch Berührung mit dem Ball wird ein Würfel einige Sekunden lang weiß. In dieser Zeit müssen Sie mit dem Ball auch den zweiten Würfel erwischen. Klappt dieses Manöver, ist das Puzzle gelöst, beide Würfel verschwinden und man bekommt einen Batzen Punkte gutgeschrieben.

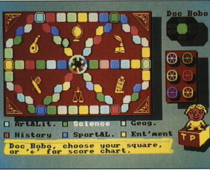
Natürlich stehen die Würfel nicht brav in der Gegend herum, sondern sind in allen möglichen Höhenlagen angebracht und flitzen teilweise selbständig rauf und runter. Außerdem wird diese Computer-Welt nicht allein von Ball und Würfel bewohnt: Die merkwürdigsten Sprites huschen durch die Gegend, deren Berührung für den Ball mitunter tödlich ist. Außerdem gibt es tückische Bodenbeläge, die für Super-Sprünge oder unfreiwillige Brems-Manöver sorgen. Durch Feuerknopfdruck kann man wählen, wie hoch die Sprünge des Balls sein sollen. Man kann ihn auch auf dem Boden rollen lassen.

Die simple, aber starke Idee dürfte alle begeistern, die beim Joystick-Wirbeln gerne etwas nachdenken. Grafisch ist das Spiel absolut lecker: Schöne Farben, 3D-Look und gute Animation können gefallen. Dafür fiel die Musik flach, und die Sound-Effekte sind recht dürftig.

Viel kritisieren kann man bei Revolution nicht. Es droht allerdings Frust-Gefahr, wenn man sich an bestimmten Puzzles festbeißt. Im Kampf gegen die Eintönigkeit werden aber die Würfel-Logeleien per Zufall über die Levels verteilt. (hl)



DIE ERBSCHAFT
PANIK IN LAS VEGAS
GOLDEN NUGGET
CASINO
BAR
INFOGRAMES
PASSE
Alles Rouletti?
Die Aufgabe ist simpel: Aus 200 Dollar innerhalb einer Nacht in Las Vegas eine Million machen, sonst wird es nichts mit der riesengroßen Erbschaft der alten Tante. Der Haken dabei: Du sitzt 4000 Kilometer von Las Vegas entfernt, hast nur 200 Dollar, das Flugticket, und vor der Tür lauert ein Haufen Gläubiger, die sofort ihr Geld haben wollen. Alles rouletti?
Wer wissen will, was wir außer der Erbschaft noch so alles haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.
Name
Straße
PLZ
Ort
An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.
ariolasoft
Von Experten für Experten.
HC 12/86



Trivial Pursuit

GRAFIK	78 ★	
SOUND & MUSIK	75 ★	
HAPPY-WERTUNG	80 ★	

C 64 (Schneider, Spectrum)
Quizspiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Adaption des Brettspiel-Klassikers

Wenn Brettspiele für den Computer umgesetzt werden, geht in der Regel eine Menge Spielspaß verloren. Daß das nicht unbedingt sein muß, beweist die offizielle Adaption des Quizspiels »Trivial Pursuit«, das vor zirka sechs Jahren von drei Kanadiern erfunden wurde. Seitdem wurde das ungeheuer populäre Brettspiel weltweit zirka 45 Millionen mal verkauft.

Bis zu sechs Personen können sich bei den Computer-Versionen zusammenfinden, um ihr Allgemeinwissen zu beweisen. Es gibt sechs Wissensgebiete: Kunst und Literatur, Naturwissenschaften, Geographie, Geschichte, Sport und Unterhaltung.

Auf einem Spielfeld befinden sich diverse Felder für jedes Wissensgebiet. Jeder Spieler würfelt und rückt seine Spielfigur dann in eine beliebige Richtung. Je nachdem, auf welchem Feld ein Spieler landet, muß er eine Frage beantworten. Ist die Antwort richtig, darf er so lange weiter würfeln, bis er bei einer Frage passen muß.

Für jedes Wissensgebiet gibt es ein Spezialfeld. Erreicht ein Spieler so ein Feld und beantwortet er hier eine Frage richtig, erhält er einen Keil. Besitzt man von jedem Wissensgebiet einen Keil und beantwortet man eine Final-Frage richtig, hat man das Spiel gewonnen.

Die Fähigkeiten des Computers werden gut ausgenutzt. Bei einigen Fragen erscheint eine Grafik (zum Beispiel die Umrisse eines Landes) oder ein Musikstück wird gespielt (gemeinerweise auch mal rückwärts!).

Das Grundprogramm enthält bereits über 3000 Fragen. An weiteren Zusatz-Fragen wird bereits gearbeitet, so daß Trivial Pursuit auch auf dem Heimcomputer ein langfristiges Vergnügen sein dürfte, mit dem man nach Monaten noch spielt.

Bei Redaktionsschluß lag uns die angekündigte deutsche Version noch nicht vor. Sie soll aber rechtzeitig vor Weihnachten erscheinen und ist ein heißer Tip für den Gabentisch. Fans von guten Computer-Gesellschaftsspielen werden von diesem komfortablen, grafisch sorgfältig gemachten Programm nicht enttäuscht sein. (hl)

Asterix

GRAFIK	30 ★	
SOUND & MUSIK	45 ★	
HAPPY-WERTUNG	22 ★	

C 64
Action-Adventure
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Spiel zur berühmten Comic-Serie



Ein ganzes Jahr lang wurde am langerwarteten Asterix-Spiel herumprogrammiert, das den gallischen Comic-Helden endlich auch auf die Computer-Monitore bringt. Trotz des ähnlichen Titels hat das Spiel aber nur sehr wenig mit dem Comic-Band »Asterix und der Kupferkessel« zu tun.

Der magische Topf, in dem der Druide Miraculix seinen Zaubertrank braut, steht im Mittelpunkt des Geschehens. Obelix (der mit den Hinkelsteinen) ist sauer, weil er nichts von diesem Trank abbekommt, und gibt dem Kessel einen ordentlichen Tritt. Wegen den Superkräften von Obelix hat es dieser Kick in sich und der Kessel zerbricht in acht Einzelteile, die übers Land verstreut werden. Asterix und Obelix müssen nun unbedingt die Teile finden und den Kessel zusammensetzen, sonst kann Miraculix seinen Zaubertrank, der übermenschliche Kräfte verleiht, nicht mehr brauen.

Der Spieler steuert Asterix mit dem Joystick, während Obelix ihm brav nachtrottet. Es gibt über 50 verschiedene Bilder, in denen es von Asterix-typischen Gestalten wie Römern und Wildschweinen nur so wimmelt.

Die Hintergrundgrafik ist hübsch anzusehen, aber der Bildaufbau dauert jedes Mal mehrere Sekunden. Die klobigen, wabbeligen Sprites sind eine mittlere Zumutung. Man hat mitunter arge Mühe, die Comic-Figuren wiederzuerkennen.

Und der Spielwitz ist — traurig, aber wahr — entsetzlich niedrig. Man wandert von Bild zu Bild, darf ab und zu mal einen Römer oder ein Wildschwein verhauen (»Yie Ar Kung-Fu« in Sparversion) und damit hat sich die Sache. Hier und da liegt auch mal ein Teil vom Zauberkessel herum, aber die meisten Spieler dürften schon vorher die Stromzufuhr des Computers gekappt haben.

Warum es ein Jahr gedauert hat, um ein dermaßen langweiliges, grafisch schwaches Spiel zu schreiben, ist mir schleierhaft. Es dürfte lediglich hartgesottene Asterix-Fans und kleinere Kinder eine Weile fesseln. Lediglich das Titelbild und die mitunter gefällige Musik finden noch Gnade. Schade, denn aus dem Thema hätte man wesentlich mehr machen können. (hl)

Bekämpfen Sie alleine oder zu zweit die dämonischen Mächte der Finsternis!

Betreten Sie die magische Welt von DRUID.

Kassette + Diskette für Commodore 64/128 mit deutscher Anleitung
Bald auch für Schneider CPC und Spectrum 48 K

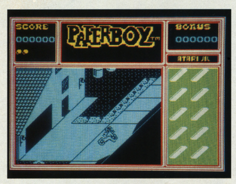


FIREBIRD SOFTWARE
FIRST FLOOR, 64-76 NEW OXFORD ST., LONDON WC1A 1PS

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: Microhändler
Distribution in Österreich: Karasoft

Firebird-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.



Paperboy

GRAFIK	74 ★	
SOUND & MUSIK	29 ★	
HAPPY-WERTUNG	67 ★	



Spectrum (C 64, Schneider, C 16)
Geschicklichkeitsspiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Langerwartete Spielautomaten-Umsetzung

Lange genug hat es ja gedauert: Nach monatelangem Promotion-Wirbel liegt jetzt endlich die erste Heimcomputer-Umsetzung des Spielautomaten »Paperboy« für den Spectrum vor. Die C 64- und Schneider-Versionen waren zu Redaktionsschluß leider noch nicht fertig, dürften aber in Kürze folgen.

Der Titelheld ist ein typisch amerikanischer Zeitungsjunge, der mit seinem Fahrrad an den Häusern einer Vorstadt-Siedlung vorbeiradelt. Um die Zeitungen zuzustellen, wirft man sie einfach auf gekennzeichnete Briefkästen. Für jede zugestellte Zeitung gibt es natürlich Punkte. Man kann sich sogar einen Extra-Bonus verdienen, indem man per Zeitungswurf allerlei Schabernack treibt und Fenster einwirft oder Mülldeckel von der Tonne donnert.

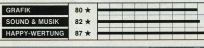
Der Zeitungsjunge muß des öfteren zwischen Bürgersteig und Straße wechseln und auch mal kräftig in die Pedale treten, denn die Widrigkeiten des Lebens treten hier in nachbarschaftlicher Form auf: angeheiterte Fußgänger, Rasenmäher und Autos machen die Gegend unsicher.

Am Ende der Straße folgt eine Querfeldein-Strecke, in der man durch Geschick nochmal Bonuspunkte sammeln kann. Damit endet ein Tag und am nächsten Morgen geht alles wieder von vorne los. Der Zeitungs-Trip wird aber durch mehr Hindernisse und verärgerte Abonnenten schwieriger. Wer am Vortag keine Zeitung im Briefkasten fand, hat sein Abo nämlich kurzerhand gekündigt.

Die Grafik der Spectrum-Version verdient sich ein Extra-Lob, weil hier viele technische Finessen vorkommen, die dem Computer nicht sonderlich liegen. Vom weichen Scrolling bis zur Sprite-Animation haben die Programmierer ihre Aufgabe gut gelöst. Der Sound wird hingegen recht stiefmütterlich behandelt: Mehr als eine Mager-Melodie und wenige Effekte sind nicht zu hören.

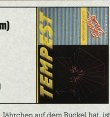
Spielerisch ist Paperboy ganz nett und für ein paar unterhaltsame Runden gut, aber das erhoffte Super-Programm ist es leider doch nicht. (hl)

Tempest



GRAFIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	82 ★	
HAPPY-WERTUNG	87 ★	

Schneider (C 64, Spectrum)
Actionspiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Tolle Automaten-Adaption





Und nun unser Bastel-Tip des Monats: Wie verwandle ich meinen braven Schneider CPC in einen Spielautomaten mit Stereo-Sound? Nun, zunächst schließt man einen Stereo-Verstärker samt Boxen (nicht unter 40 Watt) an den Computer an. Als nächstes verdunkele man den Raum und lade ein Spiel namens »Tempest«. Nun noch den Lautstärkeregler am Verstärker aufgedreht, und schon geht's los.

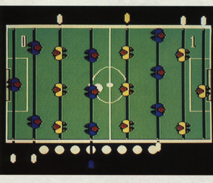
Tempest wird allen Spielhallen-Gängern ein Begriff sein. Der Automat, der schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, ist ein recht abstraktes, aber toll gemachtes Vektor-Schießspiel. Die Handlung ist äußerst simpel: Sie steuern einen dreieckigen »Zapper«, der 100 Hyperraum-Autobahnen von lästigen Energie-Störenfrieden säubern soll. Die Strecken kann man mit etwas Fantasie als 3D-Spinnennetze bezeichnen, die in Vektorgrafik im Weltraum hängen.

Hier treiben sich die verschiedensten Arten von Bösewichtern herum: Einige klettern langsam nach vorne, andere teilen sich bei Beschuß und einige Spezialisten blockieren den Rand, sobald sie oben angekommen sind. Ihr Zapper wird nämlich immer am Rand eines Netzes entlanggesteuert und schießt quasi nach innen. Jedes der 100 Bilder kann einzeln angewählt werden, aber nicht der Schwierigkeitsgrad. So kann man sich alle 3D-Grafiken einmal zu Gemüte führen, ohne gleich von einer besonders aggressiven Angriffswelle niedergemäht zu werden.

Die Vektorgrafik ist ungemein schnell und effektvoll und erreicht annähernd Automaten-Qualität. Der Sound ist es aber, der beim Testen für das ungläubige Staunen bei den Kollegen sorgte: Durch den eingebauten Lautsprecher des Schneider klingt er sehr mickrig, aber über eine Stereo-Anlage ist er ein lärmender Hochgenuß.

Sonderlich geistreich ist Tempest ja wirklich nicht, aber ungemein fesselnd und motivierend. Actionfans sollten das packende Spiel auf keinen Fall versäumen. Wer schon den Spielautomaten mochte, wird von dieser glänzenden Adaption sowieso begeistert sein. (hl)





Pub Games

GRAFIK	41 ★	
SOUND & MUSIK	37 ★	
HAPPY-WERTUNG	33 ★	



C 64 (Schneider, Spectrum)
Geschicklichkeitsspiel
39 Mark (Kassette/Diskette)
Ungewöhnliche Kneipen-Olympiade

Die Sportspiel-Welle macht vor nichts halt: Jetzt gibt es sogar eine Art Kneipen-Olympiade, bei der sieben »Sportarten« auf dem Programm stehen, die in englischen Pubs populär sind. Dabei handelt es sich aber nicht um niedere Vergnügungen wie Bierdeckelfalten oder Gläserweitwurf, sondern um Poker, Pontoon (17 + 4), Domino, Darts (Pfeilwerfen), Tischfußball, Billard und Skittles (Kegeln).

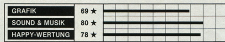
Die Disziplinen werden einzeln oder eine nach der anderen in einem Gesamtdurchgang gespielt. Exakt zwei Spieler können bei den Pub Games antreten — nicht mehr und nicht weniger. Ein vernünftiger Solo-Spieler-Modus fehlt völlig und warum nicht vier oder gar acht Leute (wie bei »Summer Games«) mitmachen dürfen, ist ausgesprochen rätselhaft.

Jede Disziplin muß nachgeladen werden, was aber dank eines ausgeklügelten Ladesystems recht flott geht. Was da in den Speicher des Computers befördert wird, kann aber nicht begeistern. Hier alle Einzelspiele im Schnelldurchlauf.

Darts: Technisch schlecht gemacht mit nervöser Flacker-Grafik. Billard: Mittelmäßiges Vergnügen, träge Animation. Domino: Warum um alles in der Welt soll man Domino mit dem Computer spielen, wenn er nicht mal als Gegner einspringen kann? Tisch-Fußball: Relativer Lichtblick, grafisch recht ordentlich. Poker und Pontoon: Uralt-Kartenspiele mit mäßiger Grafik. Skittles: Spielerisch erschreckend simpel.

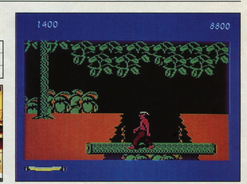
Die meisten Disziplinen sind reiner Selbstzweck. Ein Kartenspiel ist nämlich am Computer ein ebenso schaler Genuß wie Tischfußball per Joystick. Trotz einer originellen Grundidee entpuppt sich Pub Games als müde Sammlung von langweiligen Spar-Spielen. Die Qualität der Grafik bewegt sich zwischen ganz nett (Tischfußball) und grausig (Skittles). Musikalisch tut sich nur Durchschnittliches. Da man etwa für dasselbe Geld einen Leckerbissen wie World Games kaufen kann, werden die enttäuschenden Kneipen-Spiele einen schweren Stand im Weihnachtsgeschäft haben. (hl)

Fist II



GRAFIK	69 ★	
SOUND & MUSIK	80 ★	
HAPPY-WERTUNG	78 ★	

C 64 (Schneider, Spectrum)
Kampfsportspiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Nachfolger zu »Way of the Exploding Fist«



Die Legende kehrt zurück« nennt sich der Untertitel dieses Programms, was ausnahmsweise nicht übertrieben ist. »Fist II« ist nämlich der überfällige Nachfolger zu »Way of the Exploding Fist«, dem Karatespiel-Klassiker von 1985, der eine Flut von Kampfsport-Programmen auslöste.

Um die actionhaltige Prügelei wurde diesmal eine stattliche Handlung gestrickt: Ein böser Kriegsherr hat ein Land unter seiner Knute und tyrannisiert die braven Einwohner. Hoch droben in einem Vulkan ist des Schurken Domizil, und wenn ein mutiger Kämpfer käme, um ihn dort zu besuchen und zu vermöbeln, wäre das natürlich eine feine Sache. Aber dazu muß man sich erst durch die Wildnis kämpfen, in der es von Kriegern und Tieren nur so wimmelt.

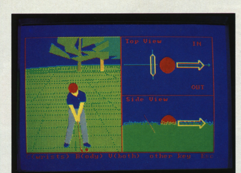
Just zu diesem Zeitpunkt betreten Sie die Kampffläche und zeigen den Herren mal, was ein Fist-Meister so alles drauf hat. Mit 16 Bewegungen und Hieben wird in bewährter Karatespiel-Manier zugeschlagen, aber Fist II ist zum Glück mehr als nur ein Prügelspiel. Es gibt verschiedene Hintergrundgrafiken und Gegner, man kann Gebäude betreten, sich in Höhlensystemen herumtreiben und muß auch mal einen Fluß durchschwimmen und im Tempel meditieren. Außerdem liegen acht magische Schriftrollen in der Gegend herum, die Ihnen besondere Kräfte verleihen.

Es gibt sogar ein zweites Extra-Spiel, in dem »nur« gekämpft wird. Es ist eine sehr praktische Zugabe, da man hier die verschiedenen Schlagtechniken gut üben kann.

Neben den üblichen Kampfschreien klingen sehr stimmungsvolle, dezente Melodien aus dem Lautsprecher, die sich je nach Spielsituation ständig ändern. Angesichts der vielen Hintergrundgrafiken verzeiht man, daß die Sprites nicht so schön animiert sind wie bei »Internationaler Karate«.

Wenn man nicht gerade die Nase von Prügel-Programmen voll hat, sollte man sich Fist II einmal ansehen. Bei diesem Karate-Spätwerk springt zwar niemand mehr vor Begeisterung aus dem Fenster, aber für gepflegte Action ist es allemal gut. (hl)


DIE HEILIGE RÜSTUNG DES
ANTIRIAD
Action Photos
vom Spiel
am Commodore
mit
16-seitigen
COMIC
DIE MITGLIEDER DES ÄLTESTENRATES PLANEN DEN STURZ DER UNTERDRÜCKER.
DIE JUNGEN KRIEGER WUCHSEN HERAN...
TAL! DU BIST ZUM RETTER UNSERER RASSE AUSERWÄHLT WORDEN.
EINER VON IHNEN ÜBERRAGTE ALLE ANDEREN... SEIN NAME...
TAL!
PALACE
software
Vertrieb Deutschland: Rushware GmbH,
an der Gümpgesbrücke 24
4044 Kaarst 2.
Quelle
INTERNATIONAL
Vertrieb Österreich: Karasoft



World Championship Golf

GRAFIK	75 ★	
SOUND & MUSIK	12 ★	
HAPPY-WERTUNG	79 ★	

MS-DOS
Sportspiel
79 Mark (Diskette)
Technisch versierte Golf-Simulation für PCs

Nein! Nicht schon wieder eine Golf-Simulation! Aber keine Panik, liebe Sportsfreunde, denn das neue »World Championship Golf« gibt es für IBM-PC und kompatible Computer, bei denen man bislang vergeblich nach einem guten Golfspiel suchte.

Ein einziges Grün mit 18 Löchern kann bespielt werden. Es handelt sich dabei um eine Simulation des amerikanischen Golfplatzes Peeble Beach. In der Packung findet man auch eine ebenso dekorative wie nützliche Karte des Kurses. Mit 14 Schlägern in der Tasche können bis zu vier Spieler eine Runde spielen.

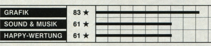
Zu Übungszwecken kann man auch jedes Loch anwählen, doch ein richtiger Wettbewerb geht schön der Reihe nach von Loch 1 bis Loch 18. Das Programm speichert die besten Resultate, die bei jedem Loch erzielt wurden, auf Diskette.

Mit der Tastatur kommt man durch alle Menüs, in denen man neben Schläger, Schlagrichtung, Stellung zum Ball und Wucht auch wählen kann, ob der Golfball in der Mitte, am oberen oder unteren Rand getroffen werden soll. Dabei kann man sogar den Ball verfehlen und mit viel Schwung danebenhauen — fast wie im richtigen Leben.

Die Grafik kommt in Sachen Farbenpracht und Geschwindigkeit nicht an die 16-Bit-Versionen von »Leader Board« heran, aber für PC-Verhältnisse ist sie sehr ansehnlich. Man sieht den Platz sowohl vom jeweiligen Abschlagsort aus in 3D-Grafik als auch von oben aus der Vogelperspektive. Beim Schlagen erscheint ein animierter Bildschirm-Golfer und eine spezielle Anzeige verrät sogar, wie tief der Ball auf welchem Untergrund liegt.

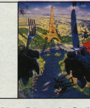
Sonderlich einfach ist World Championship Golf nicht gerade, was viele Spieler aber zu schätzen wissen: Übung macht den Meister. Das Programm ist eine sehr sorgfältige Golf-Simulation, die den Computer gut ausnutzt und zudem so gut wie konkurrenzlos ist. Wer sich zu Weihnachten einen PC zulegt und ein anspruchsvolles Spiel dafür sucht, sollte dieses Programm ins Auge fassen. (hl)

Movie Monster Game



GRAFIK	83 ★	
SOUND & MUSIK	61 ★	
HAPPY-WERTUNG	61 ★	

C 64
Strategie-/ Geschicklichkeitsspiel
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)
Kinomonster-Parodie





Moskau zum Mittagessen? Oder lieber San Francisco zum Frühstück? Randallieren und Gebäude zertrampeln und die Bevölkerung in Angst und Schrecken versetzen — mit dem »Movie Monster Game« können Sie mal so richtig vom Leder ziehen. Diese Persiflage auf die Kino-Monster der 50er und 60er Jahre macht Sie zum Hauptdarsteller eines Grusel-Films!

Schlüpfen Sie in die Rolle des schuppigen Scheusals Godzilla, oder würden Sie lieber als Riesenspinne oder wildgewordener Riesen-Roboter für Panik sorgen? Insgesamt sechs klassische Monstertypen stehen zur Auswahl. Außerdem darf man sich für eine von sechs Städten und eine von fünf Aufgaben entscheiden. Die einzelnen Spielziele in Kürze: Entkommen, ein bestimmtes Gebäude zertrampeln, ein Nachwuchs-Monster suchen und retten, möglichst viele Menschen vernaschen oder einfach alles zerstören, was einem in den Weg kommt.

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, begeben Sie sich in ein Kino: Nach der Werbung erscheint ein köstlicher (englischer) Text, der gekonnt die Vorgeschichte unseres Monster-Dramas erzählt. Dann geht's richtig los: Die perfekt gemachte Kino-Grafik verschwindet und das geliebte Monster taucht mitten in der Stadt auf. Mit dem Joystick steuern Sie den kleinen Liebling und müssen sich vor den Angriffen der bösen Menschen in acht nehmen, die Ihnen mit Panzern und Kampffliegern auf den Pelz (beziehungsweise die Schuppen) rücken.

Grafisch sind die Monster eine Augenweide. Die Animation ist herrlich echt und sorgt für eine doppelte Portion Spielspaß. Überhaupt ist die ganze Aufmachung von Movie Monster Game ebenso originell wie liebevoll und technisch hervorragend gelungen. Leider kann man das nicht vom Spielprinzip behaupten. Anfangs macht es einen Heidenspaß, Autos zu zertrampeln und Gebäude umzukippen, aber auf Dauer wiederholt sich alles und das große Gähnen setzt ein. Da oft nachgeladen wird, dürfte die Kassettenversion zudem recht umständlich ausfallen. (hl)


MASTERTRONIC
HOT·SHOTS
TITLE: UNIVERSAL HERO
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K
PRICE: DM 9,95*
TITLE: VIDEO POKER
AVAILABILITY: COMMODORE 64/128, SPECTRUM 48K
PRICE: DM 9,95*
TITLE: STORM
AVAILABILITY: SCHNEIDER
PRICE: DM 9,95*
TITLE: SPEED KING
AVAILABILITY: COMMODORE 64/128, ATARI 800/130, SCHNEIDER, M.S.X., COMMODORE 16
PRICE: DM 9,95*
TITLE: LAP OF THE GODS
AVAILABILITY: SPEKTRUM 48K
PRICE: DM 9,95*
TITLE: LAST V8
AVAILABILITY: COMMODORE 64/128, SCHNEIDER, ATARI 800/130
PRICE: DM 14,95*
TITLE: KIKSTART
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K, SCHNEIDER, COMMODORE 64/128, COMMODORE 16, M.S.X.
PRICE: DM 9,95*
TITLE: HOLE-IN-ONE
AVAILABILITY: COMMODORE 64/128
PRICE: DM 14,95*
TITLE: MASTER OF MAGIC
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K, COMMODORE 64/128
PRICE: DM 14,95*
TITLE: MOLECULE MAN
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K, M.S.X., SCHNEIDER
PRICE: DM 9,95*
TITLE: 5-A-SIDE-SOCCER
AVAILABILITY: SCHNEIDER
PRICE: DM 14,95*
TITLE: OCTAGON SQUAD
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K
PRICE: DM 9,95
TITLE: NINJA
AVAILABILITY: COMMODORE 64/128, ATARI 800/130
PRICE: DM 14,95*
TITLE: FINDERS KEEPERS
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K, SCHNEIDER, COMMODORE 64/128, COMMODORE 16, M.S.X.
PRICE: DM 9,95*
TITLE: BUMP, SET, SPIKE!
AVAILABILITY: COMMODORE 64/128
PRICE: DM 9,95*
TITLE: HOLLYWOOD OR BUST
AVAILABILITY: COMMODORE 64/128
PRICE: DM 9,95*
TITLE: VIDEO OLYMPICS
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K
PRICE: DM 9,95*
TITLE: SPELLBOUND
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K, COMMODORE 64/128, COMMODORE 16, SCHNEIDER, ATARI 800/130
PRICE: DM 14,95*



Shanghai

GRAFIK	52 ★	
SOUND & MUSIK	3 ★	
HAPPY-WERTUNG	83 ★	

C 64 (Amiga, Apple II, Atari ST, Macintosh, MS-DOS)
Denkspiel
59 bis 89 Mark (Diskette)
Chinesisches Brettspiel mit Zeitlimit und High-Score-Liste



Das hätten sich die alten Chinesen nicht träumen lassen, daß ihre ehrwürdigen Brettspiele auch in unseren westlicheren Gegenden beliebt werden. Die Rede ist von »Shanghai«, einer aufgepeppten Computer-Version des 3000 Jahre alten chinesischen Spiels »Mah Jongg«.

Das Spielprinzip ist sehr einfach: 144 Spielsteine werden zu einer kunstvollen Pyramide, genannt »der Drachen«, aufgebaut. Diesen Drachen gilt es nun vollständig abzubauen. Dafür gibt es nur zwei Regeln: Es müssen immer Paare von zusammenpassenden Steinen entfernt werden und diese Steine dürfen nur nach links oder rechts weggezogen werden, ohne daß andere Steine dadurch bewegt werden, weil sie im Weg liegen.

Jeder Stein kann mit mindestens drei anderen zu einem Paar kombiniert werden. Wenn Sie aber aus vier zusammenpassenden Steinen das falsche Pärchen auswählen, verbauen Sie sich den Lösungsweg und landen in einer Sackgasse.

Shanghai können Sie zum Üben alleine spielen, aber am meisten Spaß macht ein Turnier mit zwei oder mehr Spielern. Gleich zwei verschiedene Modi stehen zur Wahl: Bei »Tournament« tritt jeder Spieler einzeln an. Allen Spielern wird derselbe Drachen »serviert«. Eine High-Score-Liste zeigt an, wer innerhalb eines Zeitlimits die meisten Steine entfernen konnte. Bei »Challenge« treten zwei Spieler gleichzeitig an. Jeder muß seinen nächsten Zug innerhalb eines Zeitlimits ausführen, sonst verfällt dieser. Sieger ist, wer am Ende die meisten erfolgreichen Züge durchgeführt hat.

Obwohl oder gerade weil das Spielprinzip sehr einfach ist, kann Shanghai stundenlang vor den Monitor fesseln. Vor kurzem testeten wir die Amiga-Version recht ausführlich: Wir spielten bis halb vier am frühen Morgen.

Schade, daß bei der C 64-Version die Grafik sehr kümmerlich ausgefallen ist. Wer einen Fernsehapparat und keinen Monitor besitzt, wird echte Schwierigkeiten bekommen, die Spielsteine zu erkennen. Der Sound beschränkt sich hier auf ein Pfeif-Geräusch, das am Ende eines Zeitlimits ertönt. (bs)

Ninja

GRAFIK	61 ★	
SOUND & MUSIK	72 ★	
HAPPY-WERTUNG	60 ★	

Atari XL/XE (C 64)
Kampfsportspiel
15 Mark (Kassette)
Preiswertes Karatespiel





Er geht einen einsamen Weg: Ein Ninja reist auf der Suche nach Prinzessin Di-Di, der Perle des Orients, durch das Land des Todes. Sie wird im Palast der Perlen gefangen gehalten und wartet verzweifelt auf ihre Rettung.

Hmm... irgendwie kommt einem diese Art von Rahmenhandlung recht bekannt vor. Solche Schönheitsfehler steckt man aber gerne weg, denn »Ninja« ist das erste brauchbare Karate-Spiel der Billigklasse und kostet nur die Hälfte wie seine Konkurrenten.

Um die Prinzessin zu befreien, muß sich der Titelheld Stockwerk für Stockwerk durch den Palast der Perlen kämpfen. Dabei wird er von einem Gegner nach dem anderen angegriffen. Anfangs taucht immer nur ein feindlicher Kämpfer auf, doch im Verlauf des Spiels greifen mehrere Schurken gleichzeitig an. Per Joystick läßt man den Ninja mit Handkanten und Füßen wirbeln. Er kann aber auch mit seinem Schwert zuschlagen und Todessterne und Dolche werfen. Letztere Methode ist nicht ganz ungefährlich, denn die Gegner können die Wurfgeschosse aufsammeln und zurückschmeißen. Während eines Zweikampfs erscheinen zwei Balken, die die Energievorräte von Ninja und dem Gegner anzeigen. Für das erfolgreiche Vermöbeln von Feinden gibt es reichlich Punkte. Wird der Ninja einmal besiegt, ist das Spiel zu Ende. Man kann seine Spielfigur im Zweikampf zwar vielfältig bewegen, aber auf Dauer wird die Geschichte doch etwas langweilig. Das einzige, was sich im Spielverlauf ändert, ist die Anzahl der Gegner und deren Aggressivität. Die Animation ist recht ordentlich, aber fast zu schnell, worunter die Spieltechnik leidet. Per Hintergrund-Musik wird man außerdem von einer recht hübschen Fernost-Melodie berieselt.

Für 15 Mark bietet Ninja einen ansehnlichen Unterhaltungswert, der allerdings nach einer Weile deutlich abflacht. Da das technisch wesentlich bessere Kampfsportspiel »International Karate« mit knapp 30 Mark nicht viel teurer ist, empfiehlt sich Ninja wohl nur für extrem sparsame Käufer. (hl)

GREMLIN

Footballer of the Year

Das Spiel, das den geheimen Jugendtraum jedes männlichen Wesens erfüllt... die Chance, sich einen Namen unter den ganz großen Fußballern zu machen! Der 17-jährige "Lehrling" beginnt seinen Aufsteig zum Profi und erlebt eine ruhmreiche Karriere, mit all dem Glanz und den bitteren Enttäuschungen der großen Begegnungen, den Transfer-Ahgeboten, den Verletzungen und allem, was dazu gehört. Stellen Sie Ihr Talent unter Beweis in der Fußball-Liga, den U.E.F.A., F.A. und Milk Cup Cpielen – und, wer weiß, vielleicht haben Sie wirklich das Zeug zum "Fußballer des Jahres"!

Avenger
(Way of the Tiger II)

Es begann mit "THE WAY OF THE TIGER", dem klassisichen Kriegskunst-Videoabenteuer, wo es darum ging, sich durch physische Fertigkeiten zum Ninja emporzukämpfen. Jetzt sollst Du auch Deine hervorragenden geistigen Fähigkeiten unter Beweis stellen, in dem nun vorliergenden zweiten Teil der Geschichte vom "Weg des Tigers", dem faszinierendsten Arkadespiel überhaupt. Yaemon, der Großmeister der Flammen, hat Deinen Adoptiv-Vater Naijishi ermordet. Du hast dem Gott Kwon geschworen, diesen Meuchelmord zu rächen und die geheiligten Pergamentrollen zurückzuerobern. Um dieses Ziel zu erreichen, wirst Du alle Deine Geschicklichkeit, Deinen Kampfesmut und gute Nerven brauchen, besonders wenn Du den letzten Konflikt lebend überstehen willst. Das Glück sei mit Dir... nur der, dessen Herz voll Mut ist, kann siegen.

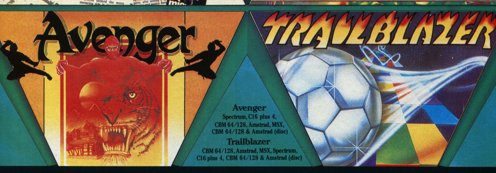
Future Knight

Erhebe Dich, Sir Randolph, und mache Dich auf den Weg zur Errettung der lieblichen Maid Amelia, die in die grausigen Klauen von Spebolt dem Schrecklichen geraten ist. Nach Empfang des interdimensionalen Notsignals vom galaktischen Kreuzer SS Rustbucket ist jede Minute entscheidend. Zieh Deinen Omnibott Mark IV Angriffsanzung über und nimm die Verfolgung der Entführer auf, ehe Deine Geliebte für immer entschwindet. Deine waghalsige Jagd führt durch 20 schreckniserregende Ebenen auf die Oberfläche des Planeten und schließlich in Spebolts Festung, wo das Schnicksal Deiner Amelia vom Ausgang des tödlichen Kampfes mit dem furchtbaren Henchodroid abhängt.

Trailblazer

Eine halsbrecherische Raserei ins Ungewisse, eine Fahrt, auf der man superschnelle Reaktionen braucht – ganz gewiß nichts für Angsthasen. Rolle nach links und nach rechts, um den endlosen Abgünden auszuweichen, die sich rund um die geheimnisvollen Quadrate auftun, Flächen, die Deinen Fortgang auf vielerlei Weise behindern, manchmal aber auch Deine rasende Fahrt noch beschleunigen oder Dich zu einem Sprung zwingen. Laß die Uhr nicht aus den Augen: je schneller Du an Dein Ziel gelangst, desto höher Deine Prämie.







Zzap Sizzlers
(Commodore 64/128)
Z — Monty on the Run — Bounder — Starquake

Amtix Accolades
(Schneider CPC)
Monty on the Run — Sweevo's World — Bounder — Starquake

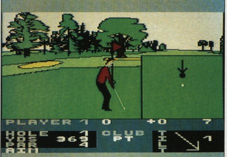
MSX Classics
(MSX-Computer)
Grog's Revenge — Gunfright — Valkyr — Bounder

C 16 Classics (C 16/Plus 4)
Sword of Destiniy — Jetbrix — Gullwing Falcon — Reach for the Sky — Xargon's Revenge — Dork's Dilemma

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Gremlin Graphics Software, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

Gremlin Graphics Software erhalten Sie in den Fachabteilungen von Kaufhof und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel



Hole in One

GRAFIK	38 ★	
SOUND & MUSIK	39 ★	
HAPPY-WERTUNG	35 ★	



C 64
Sportspiel
15 Mark (Kassette)
Erste Golf-Simulation der untersten Preisklasse

Fast jedes Software-Haus fühlte sich in letzter Zeit berufen, ein Computer-Golfspiel auf den Markt zu bringen. »Hole in One« ist der erste Vertreter dieses Genre, der aus der Billigspiel-Klasse kommt: 15 Mark kostet die Kassette und ist damit um mehr als die Hälfte billiger als die etablierten Konkurrenten »Leader Board« und »Golf Construction Set«.

Ein oder zwei Spieler können bei Hole in One auf einem Platz spielen, der 18 Löcher hat. Jedes Mal sieht man den Platz vom aktuellen Abschlagsort aus. Bei jedem Bildaufbau rechnet das Programm auch ein Weilchen herum, bevor die neue Perspektive präsentiert wird. Die Bedienung ist recht einfach: Die Wahl von Schläger, Richtung und der Stärke des Abschlags geschieht unkompliziert mit dem Joystick. Wenn man den Ball über den Parcours drischt, sollte man auch die Windverhältnisse berücksichtigen.

Auf dem Golfplatz vermißt man nichts: Bäume, verschiedene Grüns, Sandbunker und Teiche trifft man in der freien Wildbahn an. Damit haben die positiven Seiten der Grafik leider ein jähes Ende. Bei dem Versuch, einen animierten Golf-Spieler auf den Bildschirm zu zaubern, ist der gute Wille klar zu erkennen. Das Resultat ist leider ausgesprochen laienhaft, was auch für die Animation des Golfballs gilt, dessen Flugbahn zudem recht eigenwillig berechnet wird. Ähnliches gilt für den Sound: Spar-Effekte und eine gequälte Auftakt-Musik.

Leider steht man auch recht bald im Wald — im wahrsten Sinne des Wortes. Ist die Fahne des Golflochs außer Sicht, bolzt man recht ziellos durchs Unterholz. Man sieht das Loch vor lauter Bäumen nicht und das neckische Spielchen artet zum unfreiwilligen Golf-Adventure aus.

Angesichts solcher grafischen und spielerischen Mängel sollte man sich überlegen, ob man nicht lieber gleich eine der teuren Golf-Simulationen kauft, die wesentlich besser sind. In seiner Preisklasse ist Hole in One allerdings konkurrenzlos, obwohl ich als Kauf-Hilfe lieber das Motto »Wenn schon, denn schon« nahelegen möchte. (hl)

BMX-Simulator

GRAFIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	76 ★	
HAPPY-WERTUNG	71 ★	





C 64
Geschicklichkeitsspiel
10 Mark (Kassette)
Simultanes Rennspiel



BMX-Fahrräder sind die flotten Drahtesel, mit denen man besonders sportlich über Stock und Stein fahren und auch springen kann. Die rasanten Räder sind vor allem bei Jugendlichen sehr beliebt und standen deswegen schon öfters im Mittelpunkt von Computerspielen. Besonders preiswert und besonders gut ist ein neues Programm aus England, das sich forsch »BMX-Simulator« nennt. Der Autor ist der renommierte Jung-Programmierer Richard Darling, der mit »BMX-Racers« schon Zweirad-Erfahrungen sammelte. Bei seinem jüngsten Spiel treten zwei Pedalstrampler an, um insgesamt sieben verschiedene Strecken innerhalb eines Zeitlimits zu durchfahren. Jeden Kurs sieht man aus der Vogelperspektive von oben. Bei den BMX-Rennen kurvt man im Kreis um die Strecke. Das ist aber bei weitem nicht so langweilig, wie es sich anhört.

Die Strecken sind alle völlig unterschiedlich mit Kurven, Rampen und Hindernissen aller Art bestückt und sehen durch geschickte Verwendung der Farben alle ausgesprochen gut aus.

Die musikalische Seite wurde nicht vernachlässigt: Zum Auftakt erklingt eine knackige Titelmusik. Der BMX-Simulator ist zwar »nur« ein Geschicklichkeits-Test, aber dadurch, daß zwei Spieler gleichzeitig antreten können, macht er viel Spaß. Zur Not springt auch der Computer ein, aber ein packender Wettkampf mit einem menschlichen Gegner hat viel mehr Atmosphäre. Man kann sich nämlich gegenseitig den Weg abschneiden, und wer in ein Hindernis oder den Kontrahenten fährt, landet im Straßengraben und verliert kostbare Zeit. Jedes Rennen kann man sich nocheinmal in Zeitlupe ansehen, um Fehlerquellen zu studieren — ein hübscher Gag.

BMX-Simulator bietet sehr viel: gute Grafik, tolle Musik und einen Simultanspiel-Modus. Auf Dauer passiert zwar nichts Neues, aber dank geschickter Motivation (wer alle Strecken sehen will, muß fleißig üben) und eines unwiderstehlichen Preises wird das Programm sicher seine Freunde finden. (hl)

Die Computerspiele des Jahres 1986

1986 neigt sich dem Ende zu. Jetzt ist es an der Zeit, ein Software-Fazit zu ziehen und die besten Spiele vorzustellen, die einen unserer Redaktions-Preise einheimsen können.

Wenn sich ein Kalenderjahr unaufhaltsam dem Ende nähert, und die Nächte immer länger werden, wird eigentlich kaum jemand vom großen Rückblick-Fieber verschont. Natürlich können auch wir uns einen Blick zurück nicht verkneifen und haben uns in der Spiele-Redaktion noch einmal an die letzten zwölf Monate erinnert. Welche Spiele haben wir am liebsten getestet? Womit schlugen wir uns die Nächte um die Ohren? Zu welchen Programmen kehren wir immer wieder zurück?

Nach lebhaften Diskussionen entstand die nachfolgende Liste von Computerspielen, die uns 1986 am besten gefallen haben. Die Auswahl ist natürlich subjektiv, aber wir wollen auch unseren Lesern die Chance geben, ihren Hit des Jahres zu wählen. Näheres dazu steht im Textkasten am Ende dieses Beitrags. (hl/bs)

Beste Spielidee 1986: Alter Ego (Activision)



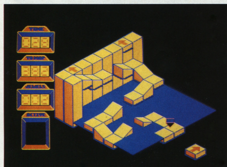
Ein Psychologe schrieb dieses hervorragende Programm, mit dem man ein ganzes Leben simulieren kann. Die Idee ist nicht nur fantastisch, sondern auch optimal ausgeführt.

Bestes Action-Adventure 1986: Bat Man (Ocean)



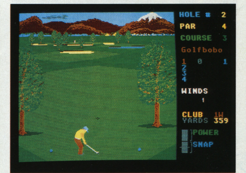
Neben sehr guter Grafik bietet das Programm um den berühmten Comic-Helden viel Abwechslung. Hier wimmelt es nur so von logischen Rätseln.

Bestes Geschicklichkeitsspiel 1986: Spindizzy (Electric Dreams)



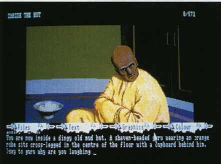
380 Räume mit starker 3D-Grafik und ein raffiniertes Spielprinzip: Spindizzy ist ein toller Geschicklichkeits-Test.

Bestes Sportspiel 1986: Leader Board (Access)



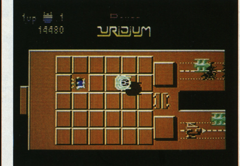
Dank der hervorragenden Atari ST- und Amiga-Versionen landete diese Golf-Simulation ganz oben auf dem Siegertreppchen.

Bestes Grafik-Adventure 1986: The Pawn (Rainbird)



Dieses Spiel zeigte, was man aus dem Atari ST an Farbgrafik herausholen kann. Außerdem besticht die originelle Handlung, und der Parser ist auch nicht von schlechten Eltern.

Bestes Actionspiel 1986: Uridium (Hewson)



Hervorragendes Scrolling, hohes Spieltempo, starke Sprites und tolle Hintergrundgrafiken: Action-Fans kommen an Uridium nicht vorbei. 15 Level sorgen für Abwechslung.

Bestes Billigspiel 1986: Thrust (Firebird)



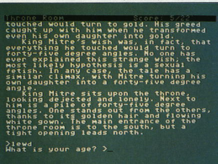
Für nur 10 Mark kann man dieses Programm kaufen, das zu den besten Spielen des Jahres gehört.

Beste Simulation 1986: Silent Service (Microprose)



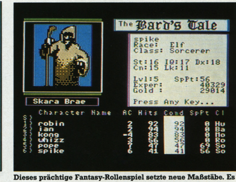
Aufwendige Grafik, passende Sound-Effekte und viele Spiel-Variationen sorgen für packende Atmosphäre.

Bestes Text-Adventure 1986: Leather Goddesses of Phobos (Infocom)



Von Infocom gibt es ja eine ganze Reihe hervorragender Text-Adventures, aber dieses Programm ist das mit Abstand köstlichste Vergnügen, seit es Abenteuerspiele gibt.

Bestes Rollenspiel 1986: The Bard's Tale (Electronic Arts)



Dieses prächtige Fantasy-Rollenspiel setzte neue Maßstäbe. Es ist ungeheuer komplex und einfallsreich und dadurch ein Programm, an dem man monatelang zu knabbern hat.

Größter Reinfall 1986: Knight Rider (Ocean)



Trotz des zugkräftigen Namens und aufwendiger Werbung hat sich Knight Rider einen Platz in der finstersten Ecke der Software-Geschichte gesichert.

Was uns sonst noch gefallen hat

Für jedes Spiel-Genre haben wir auf den letzten Seiten je ein Programm zum Hit des Jahres gekürt. Dabei hat es 1986 noch viel mehr hervorragende Computerspiele gegeben, die bei unserer Wahl den 1. Platz leider verpaßt haben.

Damit diese starken Programme aber nicht untergehen, seien sie an dieser Stelle erwähnt — zwar nicht als Preisträger, aber sozusagen mit einem freundlichen Schulterklopfen der Spiele-Redaktion bedacht:

Billigspiele: »Master of Magic«, »Go for the Gold« und »Spellbound«.

Sportspiele: »International Karate«, »Two-on-Two Basketball« und »World Games«.

Adventures: »Perry Mason« und »Trinity«.

Actionspiele: »Paradroid«, »Ghosts'n Goblins«, »Tau Ceti« und »Tempest«.

Spielidee: »Robot Rascals«, »Shanghai« und »Hacker II«.

Beste Spielautomaten-Umsetzung: »Marble Madness« (Amiga-Version).

(hl/bs)

Jetzt könnt Ihr entscheiden!

Nachdem wir Euch die Lieblingsspiele unserer Redaktion vorgestellt haben, rufen wir zur traditionellen Leser-Wahl auf. Wie schon in den letzten beiden Jahren könnt Ihr Euer Computerspiel des Jahres wählen. Ihr könnt Eure Wertung zusammen mit den Vorschlägen für die monatliche Top 10 auf eine Postkarte schreiben. Auf das Ergebnis sind wir jetzt schon sehr gespannt. Ein Blick zurück zur Erinnerung: 1984 und 1985 siegten mit »Summer Games« und »Summer Games II« jedes Mal Sportspiele von Epyx.

Unter allen Einsendern verlosen wir 99 Computerspiele von Activision, Ariolasoft, Mastertronic und Rushware! Vergeßt deshalb nicht, neben Eurem Absender noch Computer-Typ und bevorzugten Datenträger (Kassette oder Diskette) anzugeben.

Unsere Adresse:
Redaktion Happy-Computer,
Kennwort: 1986,
Hans-Pinsel-Str. 2,
8013 Haar.

Einsendeschluß ist der 15. Januar 1987. Ihr könnt Euch also noch etwas Zeit mit dem Überlegen lassen. Sieger-Programme und Preis-Gewinner werden in Ausgabe 4/87 bekanntgegeben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

(hl)

50 GAUNTLET zu gewinnen

Wer bei unserem neuen Wettbewerb mitmacht, spielt vielleicht als erster die heiße Automaten-Umsetzung Gauntlet.

Zückt die Postkarten! Bei uns kann man diesmal 50-mal ein brandneues Spiel gewinnen. Die Rede ist von Gauntlet, der Umsetzung eines der erfolgreichsten Spielautomaten des Jahres. Bei U.S. Gold in Birmingham bekommt das Programm gerade den letzten Schliff. Wer zu den ersten gehören will, der Gauntlet auf seinem Computer spielen kann, sollte bei unserem Wettbewerb mitmachen. Die 50 Gewinner erhalten ihre Gauntlet-Kopie, sobald das Programm lieferbar ist.

Das Spiel bietet jede Menge Action mit einem kräftigen Schuß Fantasy. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten, um in unterirdischen Verliesen nach Schätzen zu suchen.



Massig Monster: Ein Bild vom Gauntlet-Spielautomaten

Um bei der Verlosung mitzumachen, müßt Ihr uns den Titel eines anderen Spielautomaten nennen, der bereits für Heimcomputer umgesetzt wurde. Da es bisher eine Reihe solcher Adaptionen gab, dürfte die Antwort nicht allzu schwer fallen.

Gebt bitte neben der Lösung an, auf welchem Datenträger und für welchen Computer Ihr Gauntlet gewinnen wollt. Zur Wahl stehen C 64/128, Schneider CPC, Atari XL/XE/ST, Spectrum und MSX. Der Einsendeschluß ist der 20. Dezember 1986. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Unsere Adresse: Redaktion Happy-Computer, Kennwort: Gauntlet, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.

(hl)

Soft Story

Der Mann, der Electronic Arts gründete:

Trip Hawkins im Interview

Electronic Arts sorgt seit Jahren mit intelligenten Spielen für Aufsehen und setzte 1986 mit der Deluxe-Serie für den Amiga neue Maßstäbe. Wir unterhielten uns mit Firmengründer und Präsident Trip Hawkins.

Happy: War es nicht sehr schwierig, am Anfang gute Programmierer heranzukommen?
Trip: Durch unser besonderes Konzept haben wir relativ schnell gute Leute gefunden. Bill Budge, der Autor von »Pinball Construction Set«, hatte beispielsweise eine eigene Firma. Er wollte seine Selbständigkeit nicht verlieren und sich aufs Programmieren konzentrieren. Er hat also das Spiel völlig eigenständig geschrieben und wir haben uns um den Rest gekümmert.



Happy-Redakteur Boris Schneider sowie Jeff Burton und Trip Hawkins von Electronic Arts

Hoher Besuch in der Happy-Redaktion: Trip Hawkins, der Gründer und Präsident des renommierten amerikanischen Softwarehauses Electronic Arts, sagte seinen Besuch an.

Electronic Arts genießt seit Jahren einen guten Ruf für besonders innovative Spiele. »Archon« und »M.U.L.E.« sind zwei zeitlose Klassiker, »The Bard's Tale« und »Das Herz von Afrika« zwei aktuelle Renner. Mittlerweile hat man sich auch bei Anwendungssoftware einen Namen gemacht: Die Deluxe-Reihe für den Amiga begeistert Kritiker und Käufer. Vor allem das Grafik-Programm Deluxe Paint sorgte für Wirbel. Es ist das zur Zeit meistverkaufte Amiga-Programm in den USA.

In unserem Interview plauderten wir mit Trip über alles mögliche: Von der Electronic Arts-Geschichte bis zu den Perspektiven des Mediums Computer wurde kein Thema ausgelassen.

Happy: Wie kam es denn zur Gründung von Electronic Arts und was hast Du vorher gemacht?
Trip: Ich war vier Jahre bei Apple und dort einer der ersten Mitarbeiter. Als ich damals anfing, waren erst um die 3000 Apple-Computer verkauft worden. Ich habe mich schon damals sehr für den Software-Markt interessiert und gemerkt, daß es dort eine Marktlücke gibt. Es gab noch keine Softwarefirma, die gut organisiert war und sich sowohl mit Hardware als auch mit der Software gut auskannte. Im Herbst 1982 habe ich schließlich Electronic Arts gegründet.
Happy: Mit welcher Firmen-Philosophie?
Trip: Wir haben von Anfang eine bestimmte Strategie eingehalten, die sich in drei wesentliche Punkte gliedern läßt.
1. Alle Programme stammen von unabhängigen Autoren. Unsere Programmierer sind kreative Leute, die Freiheit, Unabhängigkeit und auch die damit verbundenen Risiken brauchen. Natürlich kann sich ein Programmierer auch fest anstellen lassen und regelmäßig seinen Gehaltsscheck kassieren, aber kreative Leute mögen diese Routine nicht. Sie vertrauen auf die Qualität ihrer Produkte. Mit diesem Verhältnis zu unseren Autoren sind wir sehr erfolgreich und es gibt viele Firmen, die es nachahmen.
2. Die Artist Work Station. Je besser die Tools sind, die einem Autor zur Verfügung stehen, desto besser werden seine Programme. Es gibt zum Beispiel Grafiker, die tolle Bilder malen können, aber keine Ahnung vom Programmieren haben. Wir stellen unseren Leuten deshalb alle Utilities und Tools zur Verfügung, die sie brauchen.

In der Regel arbeiten mehrere Leute an einem Programm; jeder trägt einen Teil dazu bei. Um die Programm-Codes untereinander auszutauschen, hat jeder unserer Leute einen IBM-AT, die sogenannte Artist Work Station. Per Datenfernübertragung kann ein Autor einen Programmteil auf den Computer eines anderen überspielen. Das ist sehr wichtig, da wir ja nicht mit festangestellten Leuten arbeiten, die jeden Tag ins Büro kommen.
3. Das professionelle Marketing. Als Electronic Arts gegründet wurde, haben wir von Anfang an unseren individuellen Stil durchgesetzt, wie zum Beispiel die quadratischen Packungen. Außerdem ließen wir uns auf ein großes Risiko ein, indem wir die Programme direkt an die Händler lieferten und ohne Großhändler arbeiteten, was wir heute noch tun. Das hat für uns den Vorteil, daß wir den Händlern die komplette Produktlinie optimal anbieten können.

Mut zum Risiko

Diese individuelle Betreuung hat viele positive Nebeneffekte. Als wir in der Branche anfingen, war es zum Beispiel unüblich, Bildschirmfotos der Spiele auf die Packungen zu drucken. Ein Händler gab uns die Anregung und wir haben den Vorschlag prompt in die Tat umgesetzt.

Anfangs war es ein hartes Stück Arbeit, die Händler-Adressen zu sammeln und die Kontakte zu knüpfen. Damals meinten alle, wir seien verrückt, doch nach drei Jahren lief diese Art des Vertriebs optimal.

Dan Bunten (»M.U.L.E.«, »Das Herz von Afrika«) kannte ich schon seit längerem. Ich arbeitete nämlich zwei Jahre bei SSI und just zu dieser Zeit veröffentlichte Dan seine ersten Spiele bei diesem Softwarehaus. Als Electronic Arts gegründet wurde, war ich an den Rechten an einem Spiel von Dan interessiert, das bei SSI erschienen war. Dan hatte nichts dagegen, aber SSI wollte die Rechte nicht verkaufen. Dans nächstes Spiel, das legendäre »M.U.L.E.«, wurde dann von uns veröffentlicht. Dan ist ein echter Profi, auf den man sich verlassen kann. Er hat die notwendige Disziplin, um ein angefangenes Projekt auch fertigzustellen.
Happy: Wie weit reichen die Freiheiten eines Programmierers, wenn er an einem Projekt arbeitet, das dann von Electronic Arts verkauft wird?
Trip: Es ist sehr wichtig, daß der Autor hinter seiner Idee steht — egal, ob mir persönlich sein Projekt gefällt oder nicht. Je talentierter und erfahrener ein Programmierer ist, desto mehr Freiheiten hat er. Dan Bunten kann

zum Beispiel machen, was er will.

Happy: Wie geht ihr mit Programmen um, die euch von unbekannten Leuten angeboten werden?

Trip: Wir sagen nie voreilig »Nein« und machen konkrete Verbesserungs-Vorschläge, wenn wir ein Programm ablehnen. Talente mit guten Ideen bekommen von uns einen Vertrag angeboten. Es kann auch sein, daß eine Programm-Idee gut, die technische Ausführung aber mangelhaft ist. In einem solchen Fall kann man sich arrangieren und das Programm von jemand anderem verbessern lassen. Die Lage bei Programmierern ist ähnlich wie bei Sportlern: Viele versuchen ihr Glück, aber nur wenige sind so gut, daß sie davon leben können.

(Fast) alles ist erwünscht

Happy: Gibt es eine Art von Programm, die du von vornherein ablehnen würdest?

Trip:: Nein, solange ein Interesse der Kunden da ist und wir ein Produkt besser machen, als etwas ähnliches, was die Konkurrenz auf die Beine gestellt hat. Wir haben zum Beispiel eine Golf-Simulation in Arbeit, obwohl es schon mehrere Programme in dieser Richtung gibt. Ich habe so viel Spaß an dem Programm, daß es mich inspirierte, doch mal einen echten Golfplatz zu besuchen. Das war etwa vor einem halben Jahr und seitdem spiele ich regelmäßig einmal die Woche eine Partie »echtes« Golf.

Ich halte es für sehr wichtig, neue Wege zu gehen, obwohl dies riskant ist. »Robot Rascals« hat zum Beispiel ein völlig neuartiges Konzept.

Happy: Habt ihr vor, nach »Marble Madness« weitere Spielautomaten-Umsetzungen zu machen?

Trip: Spielhallen leben von ihrer speziellen Atmosphäre und Spielautomaten sind auch nach ganz bestimmten Geichtspunkten konzipiert. Man will die Leute natürlich animieren, in möglichst kurzen Abständen Münzen einzuwerfen. Die Spiele sind dementsprechend abstrakt, aber wir wollen eigentlich mehr lebensechte Simulationen mit einem Hauch Wirklichkeit machen.

Bei Marble Madness ist die Handlung zwar auch abstrakt, aber die 3D-Grafik und das physikalische Verhalten der Murmeln sind realistisch. Es ist nicht auszuschließen, daß wir in Zukunft einmal eine weitere Spielautomaten-Umsetzung machen. Das hängt aber ganz vom Spiel ab. Es müßte auf jeden Fall ein innovativer Automat sein. Wir hatten Angebote, »Paperboy« und »Road Runner« umzusetzen, die wir aber angelehnt haben. Wir waren aber zum Beispiel ernsthaft an der Lizenz zu »Gauntlet« interessiert, was dann doch nicht geklappt hat.

Happy: Welche Computer sind für Electronic Arts am wichtigsten?

Trip: Mit den Umsätzen der Amiga-Software sind wir sehr zufrieden. Mehr als 50 Prozent aller Amiga-Besitzer in den USA haben Deluxe Paint gekauft! Die vielen Amiga-Programme sind für uns eine Art Investition in die Zukunft. Wir werden auch weiterhin neue Programme für diesen Computer veröffentlichen, die gerade geschrieben werden.

Wir werden einige Amiga-Spiele auch für den Atari ST umsetzen. Die Deluxe-Reihe wird für den neuen Apple II GS kommen und wir überlegen gerade, ob wir sie auch für den Atari ST bringen.

Von den Umsatzzahlen her sind C 64 und Apple II am wichtigsten für uns; es sind die populärsten Heimcomputer in den USA. Der MS-DOS-Markt mit den billigen IBM-PC-kompatiblen Computern wird aber immer interessanter. Viele Leute kaufen sich so einen PC-Clone, um zu Hause weiterarbeiten zu können, da in vielen Büros ein IBM-PC steht. In den USA verkaufen sich die PC-Clones momentan besser denn je. Unsere ersten drei Spiele, die für PCs herauskamen, waren auch sehr erfolgreich.

Wir haben jetzt ein Science-fiction-Rollenspiel namens »Starflight« für MS-DOS herausgebracht, auf das wir sehr stolz sind. Ein ganzes Programmierer-Team hat 3½ Jahre daran gearbeitet. Auf eine Person umgerechnet beträgt diese Entwicklungszeit 15 Jahre!

Mit dem Macintosh sind wir nicht ganz so glücklich. Das hängt wohl an der Mentalität der Macintosh-Besitzer. Die sind zufrieden, wenn sie ein, zwei Jahre ein und dasselbe Programm benutzen.

Zukunft für PC-Spiele

Für Atari XL/XE werden wir in den nächsten sechs Monaten ein paar neue Spiele herausbringen und warten ab, wie sie sich verkaufen. Ich bekam neulich einen Telefon-Anruf, der recht typisch für die momentane Situation ist.

Wenn jemand bei uns anruft und mich persönlich sprechen will, gehe ich auch selbst an den Apparat. Ein junger Typ war in der Leitung und fragte, warum wir nicht mehr Spiele für die Atari-Computer machen. Ich antwortete: »So schlimm ist es doch gar nicht. Wir haben neulich erst 'Racing Destruction Set' für Atari veröffentlicht.« Da meinte der Anrufer, daß er das Programm schon habe. Also fuhr ich fort, die ganzen Atari-Spiele aufzuzählen, die wir herausgebracht haben. Aber die hatte er alle schon. Da konnte ich es mir nicht verkneifen ihn zu fragen, woher er denn all diese Programme habe. Da meinte er nur, er habe sie kopiert und nicht gekauft. Dann habe ich ihn noch gefragt, ob er mir sagen könne, warum ich meine Zeit eigentlich mit diesem Gespräch verschwende. Schließlich hat er aufgehängt.

Ursache und Wirkung

So was kann man mit einem Einbrecher vergleichen, der meckert, daß er nur eine mittelmäßige Hifi-Anlage klauen kann. Wenn die Leute die Software nur kopieren und nicht kaufen, brauchen sie sich nicht zu wundern, wenn wir keine Programme mehr für ihren Computer veröffentlichen.

Aber machen wir weiter mit neuen Produkten, die demnächst von uns kommen werden. Von »Instant Music« wird es eine C 64-Version geben. Außerdem planen wir eine Zusatz-Diskette mit vielen neuen Musikstücken.

»Deluxe Music« für den Amiga ist eine wesentlich verbesserte Fassung der bereits erschienenen Macintosh-Version mit viel mehr Funktionen. Man wird zum Beispiel auf einem Synthesizer komponieren können, während Deluxe Music sich um die Notation kümmert. Es wird kompatibel zu Musik-Files von »Deluxe Video« und Instant Music sein.

Momentan suchen wir nach neuen Ideen für die Deluxe-Reihe. Als nächstes wird es mehrere Ergänzungs-Disketten geben, zum Beispiel Utilities für »Deluxe Print«.

Happy: Was stört Dich eigentlich in der Software-Branche?

Trip: In erster Linie natürlich die Tatsache, daß nicht jeder einen Computer hat!

Aber die Software-Piraterie macht uns sehr schwer zu schaffen, denn wegen ihr können wir unsere Programme nicht so preiswert verkaufen, wie wir gerne möchten. Die Kopiererei verletzt auch unsere Gefühle.

Ein dritter Punkt, der mich in dieser Branche stört, sind Leute, die nur Geld machen wollen. Da werden schlechte Produkte auf Teufel komm raus auf den Markt geworfen und mit viel Werbung gepuscht. Wegen solcher Hypes bleibt in den Händlerregalen oft kein Platz für wirklich gute Programme.

Was mich hingegen am meisten an der Computer-Branche fasziniert, ist die Interaktivität dieses Mediums. Es gibt einen amerikanischen Wissenschaftler, der nach 20 Jahren Forschung festgestellt hat, daß Interaktivität der beste Weg ist, um Intelligenz aufzubauen. Ein passives Medium wie das Fernsehen reduziert hingegen die Intelligenz.

Die meisten Leute haben heutzutage irgendwelche Büro-Jobs und arbeiten mehr geistig als körperlich. Deswegen betätigen sich viele Leute in ihrer Freizeit sportlich. Man kann dabei auch was für die soziale Ader tun und Leute treffen. Für die geistige Gesundheit tun die meisten Leute aber nichts; sie lassen sich lieber vom Fernseh-Programm berieseln. Gute Computer-Software regt hingegen die Fantasie an und sollte immer einen Lerneffekt haben.

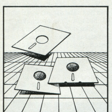
Bei Heimcomputern ist ein interessanter Trend zu beobachten. Am Anfang waren sie geräuschlose Maschinen, die nur grünen Text auf den Bildschirm brachten. Jetzt können sie Grafiken fast schon in der Qualität eines Fernsehbildes und Sound auf Hifi-Niveau erzeugen. Die Hersteller merken, daß Computer ein audio-visuelles Medium sind. Beim Fernsehen sieht man sich eine andere Welt auf einem Bildschirm an; mit dem Computer kann man selber Teil in einer anderen Welt sein. Mit einer Hifi-Anlage hört man sich die Musik von anderen Leuten an; mit einem Computer kann man die Musik ändern oder ganz neu komponieren. Wir reden über mehr als Zuhören und Zusehen; Computer sind ein »Medium of Doing« (Medium des Tuns).

Ich glaube, daß sich dieses interaktive Medium in den nächsten zehn Jahren mehr und mehr durchsetzen wird. Wenn wir den Glauben daran nicht hätten, würde es Electronic Arts gar nicht geben.

Happy: Abschließend eine Frage, die uns schon immer besonders interessiert hat. Auf deiner Visitenkarte steht »W. M. (Trip) Hawkins«. Wie lautet denn dein bürgerlicher Name und wie kamst du zu dem Spitznamen »Trip«?

Trip: Eigentlich heiße ich »William Hawkins III«. Aber als ich zwei Tage alt war, meinte meine Großmutter, daß das wohl ein wenig zu lang sei. Sie erfand prompt den Spitznamen »Trip« (vom englischen Wort »triple« = »dreifach«).

Happy: Und damit wäre auch dieses Geheimnis der Software-Branche enträtselt. Wir bedanken uns bei Dir für das ausführliche, sehr interessante Interview. (hl/bs)





Einsame Insel

Diesmal verrät uns Rod Cousens, der Chef von Electric Dreams, seine Computerspiel-Favoriten.

Eigentlich sind in dieser Rubrik, in der Prominente die Spiele verraten, die sie mit auf eine einsame Insel nehmen würden, nur fünf Nennungen zugelassen. Rod mogelte aber noch zwei Adventures als Zugabe ins Reisegepäck. Hier sind seine Insel-Klassiker:

— Ant Attack
— Impossible Mission
— Manic Miner
— Summer Games
— Spindizzy
— Zork
— The Pawn (hl)

Die besondere Pressemitteilung

Anläßlich der Vorstellung ihrer Computer-Version von »Trivial Pursuit« (Test in dieser Ausgabe) scheuten die beiden Domark-Chefs Dominic Wheatley und Mark Strachan weder Mühen noch Kosten: Für ein Pressefoto, das den festlichen Rahmen der Veröffentlichung widerspiegelt, warfen sich die beiden schwer in Schale. Diesen Schnappschuß wollen wir Euch natürlich auf keinen Fall vorenthalten.

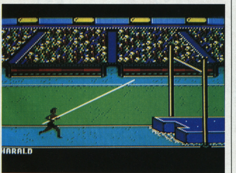
Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft soll die deutsche Version des Quizspiels veröffentlicht werden. Sowohl Anleitung als auch alle Fragen werden vollständig übersetzt. Damit könnte das Programm auch bei uns ein Familienspiel-Knüller werden. (hl)

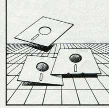
Neue C 16-Olympiade

Besitzer von C 16- und Plus/4-Computern dürfen sich jetzt schon auf ein neues Spiel von Kingsoft freuen. Vom gleichen Programmierer, der mit »Winter-Olympiade« für Aufsehen sorgte, stammt das Nachfolgespiel »Sommer-Olympiade«.

Vorab konnten wir schon die beiden Disziplinen Radfahren und Stabhochsprung spielen. Was hier an toller Grafik in 16 KByte Speicher gequetscht wird, ist äußerst bemerkenswert. »Sommer-Olympiade« soll für zirka 30 Mark (Kassette und Diskette) veröffentlicht werden. (hl)

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel. (02408) 5119





SOFT-NEWS

Mehr Gamemaker-Grafik

Activision bietet jetzt zwei Zusatz-Disketten für den Spiele-Generator »Gamemaker« an, auf der neuer Hintergrund-Grafiken, Sprites, Musikstücke und Soundeffekte gespeichert sind. Jede Diskette widmet sich einem bestimmten Thema: Einmal steht Science-fiction und einmal Sport im Mittelpunkt. Die beiden Zusatz-Disketten sind ab sofort für den Commodore 64 erhältlich und kosten je 59 Mark. (hl)

Activision Deutschland, Postfach 760680, 2000 Hamburg 76

Software-Spezialitäten (I)

In dieser neuen Mini-Rubrik wollen wir Euch auf bemerkenswerte Kuriositäten der Software-Szene aufmerksam machen. Wer glaubt, eine Software-Spezialität zu kennen, soll sie bitte an uns schicken! Unser erstes Beispiel stammt aus Deutschland:

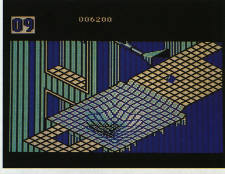
Der »Startexter« ist die ideale Textverarbeitung für alle, die bisher nur mit ihrem Computer gespielt haben! Uns ist jedenfalls keine andere Textverarbeitung bekannt, die sich ähnlich verspielt gibt: Zu Beginn öffnet sich das Textfenster mit zartem Scrolling und heißen Sound-Effekten. Im Zeichensatz befindet sich außerdem eine »Pac Man«-Figur und als Höhepunkt kann der Cursor sogar mit dem Joystick gesteuert werden! (hl)

Marble Madness, 2. Streich

Nach der grandiosen Amiga-Version hat Electronic Arts jetzt eine weitere Umsetzung des Spielautomaten Marble Madness fertig geschrieben: Commodore 64-Besitzer können sich das Programm jetzt für 29 Mark auf Kassette und für 39 Mark auf Diskette kaufen.

Die Grafik ist sehr sehenswert und holt nahezu alles aus dem C 64 heraus. Spielerisch kommt die Adaption aber nicht an die hervorragende Amiga-Version heran. Die Joystick-Abfrage ist sehr eigenwillig und einige Stellen sind ausgesprochen schwer zu passieren. Das hemmt den Spielfluß doch ganz gewaltig. (hl)

Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh 1



Die Spiele-Hitparaden November 1986

Die deutsche Verkaufs-Hitparade basiert auf Befragungen von Ariolasoft, Mastertronic, Quelle und Rushware. Die Leser-Hits werden von Euch gewählt. Bei dieser Leser-Hitparade kann jeder mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redaktion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Vergeßt bitte nicht, Absender und Computer-Typ anzugeben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendungen 22 Computerspiele verlost. Diesmal stiftete Activision einen Schwung Kassetten und Disketten der neuen deutschen Version von »Hacker II«. Die Gewinner sind:

Thilo Beraner, Wiernsheim
Andreas Brackelmann, Castrop-Rauxel
Maik Buschbaum, Duisburg
Christian Colas, LU-Senningerberg
Holger Darkow, Gütersloh
Daniel Drewes, Bönningstedt
Peter Geilmann, Essen
Jochen Ihring, Alfdorf
Hendrik Jentsch, Bad Segeberg
Christian Kaes, LU-Soleuvre
Dieter Kick, Marktredwitz
Peter Knörzer, Bad Dürkheim
Thomas Krilleke, Lippstadt
Oliver Kruschat, Ennepetal
Markus Lukaszewski, Bochum
Ingo Schlüter, Peine
Björn Springer, Köln
Michael Trunk, Walldürn
Jens Veit, Baden-Baden
Peter Wißhak, München
Thomas Witter, Bretten-Gölshausen
Robert Zippel, Schwalbach

Abschließend noch ein Hinweis: Aus rechtlichen Gründen dürfen wir indizierte Computerspiele leider nicht in der Wertung berücksichtigen. Gebt also bitte keine Wertungen für Spiele ab, die auf der Schwarzen Liste stehen. Der Tip der Redaktion: »Tempest« (hl)



Deutschland (Leser-Hits)

1. **Ghosts'n Goblins** (Elite Systems)
2. **Mission Elevator** (Eurogold)
3. **Leader Board** (Access/U.S. Gold)
4. **Spindizzy** (Electric Dreams)
5. **Winter Games** (Epyx)
6. **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
7. **Silent Service** (Microprose/U.S. Gold)
8. **Elite** (Firebird)
9. **Das Herz von Afrika** (Electronic Arts)
10. **International Karate** (System 3)



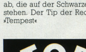
Großbritannien

1. **Go for the Gold** (Americana/U.S. Gold)
2. **Dragon's Lair** (Software Projects)
3. **Super Cycle** (Epyx/U.S. Gold)
4. **Speed King** (Mastertronic)
5. **Thrust** (Firebird)
6. **Ninja** (Mastertronic)
7. **Trivial Pursuit** (Domark)
8. **Dan Dare** (Virgin)
9. **Ghosts'n Goblins** (Elite Systems)
10. **Ace** (Cascade)



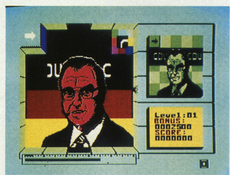
U.S.A.

1. **Silent Service** (Microprose)
2. **Trinity** (Infocom/Activision)
3. **Leader Board** (Access)
4. **Hardball** (Accolade)
5. **Ultima IV** (Origin Systems)
6. **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
7. **Two-On-Two Basketball** (Gamestar/Activision)
8. **Elite** (Firebird)
9. **Commando** (Elite Systems/Data East)
10. **Rock'n Wrestle** (Melbourne House/Mindscape)



Deutschland (Verkaufszahlen)

1. **(1) Mission Elevator** (Eurogold)
2. **(—) Parallax** (Ocean)
3. **(—) Dragon's Lair** (Software Projects)
4. **(4) Winter Games** (Epyx)
5. **(—) Ninja** (Mastertronic)
6. **(7) Silent Service** (Microprose/U.S. Gold)
7. **(—) Bump Set Spike** (Mastertronic)
8. **(—) Knight Rider** (Ocean)
9. **(8) Hexenküche II** (Palace)
10. **(—) Mission A.D.** (Odin)



Computer-Kanzler

Von »Split Personalities«, dem packenden Computer-Puzzle (siehe Test in Ausgabe 10/86), gibt es jetzt auch spezielle C 64- und Schneider-Versionen für den deutschen Markt. Bei dem Programm geht es darum, die Konterfeis bekannter Persönlichkeiten zusammenzusetzen. Neben Ronald Reagan und Maggie Thatcher gibt es jetzt auch ein Puzzle-Bild von unserem Bundeskanzler Helmut Kohl — die ideale Bereicherung für den Bundestags-Wahlkampf! Die germanisierte Version des Spiels ist bereits erhältlich und kostet auf Kassette 39 Mark und auf Diskette 59 Mark. (hl)

Rushware, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Anleitung des Monats

Diese Rubrik scheint sich als regelmäßige Einrichtung zu etablieren. Wir bekommen bereits Zusendungen mit Kandidaten für den begehrten Titel »Anleitung des Monats«. Wer irgendwo eine unfreiwillig komische deutsche Anleitung entdeckt — egal ob zu Hard- oder Software — wird gebeten, sie an unsere Adresse zu schicken (zu Händen Heinrich Lenhardt). Der Klops in diesem Monat ist die Anleitung zu einer PC-Tastatur. Der gute Wille war beim Übersetzen da, aber bei der Ausführung hapert es doch ein wenig. Wir bedanken uns herzlich bei unserem treuen Leser Fritz Schäfer aus Roetgen, der uns diese Anleitung schickte. (hl)

Die grenzschnicht der STAFF tastatur ist begrenzt so dass das system software die maximalbiegbarkeit für die begrenzten gewissen tastaturoperationen hat.

Der mikrocomputer in der tastatur führt viele funktionen aus, einschliesslich der selbstprüfung des kraftbetriebs wenn ersucht vom systemeinheit. Diese prüfung prüft den mikrocomputer ROM, einnerung, und die festsitzten tasten.

Eine Handvoll Gewinner

Die 50 Gewinner in unserem »Gamekiller«-Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Mastertronic sind gezogen! Folgende Leser erhalten in den nächsten Tagen je ein Gamekiller-Modul mit der Post zugeschickt:

Michael Alterbaum, Bad Iburg
Marco Althaus, Göttingen
Matthias Becker, Krefeld
Andreas Birkholz, Castrop-Rauxel
Michael Busch, Reken
Werner Dresch, Ravensburg
Walter Eglseer, Traunstein
Oliver Elbert, Gelnhausen
Thomas Feldl, Germering
Andreas Fellbusch, Köln
Klaus-Peter Gleim, Bochum
Kai Groß, Burgwedel
Benjamin Herder, Ratingen
Marc Heczko, Wedemark
Roland Hitzler, A-St. Valentin
Frank Hoffmann, Brüggen
Sven Hoffmann, Daaden
Herbert Igel, Hohn
Alexander Jansch, A-Wien
Nico Kastner, Heidenheim
Lutz Kaufhold, Neuenrade
Wolfgang Kleen, Spetzerfehn
Gregor Klimmek, Gelsenkirchen
Michael Krieg, Kohlberg
Martin Kritsch, A-Wien
Kai Krüger, Kampe
Stefan Kubat, Reken
Thomas Kuska, Undorf
Marcus Lauterborn, Konz
Jürgen Lindner, Ratingen
Ingo Martens, St. Peter-Ording
Thomas Moeller, Dortmund
Karsten Müller, Duisburg
Julius Münch, Eberbach
Dirk Nußer, Mosbach
Alexander Oeding, Winsen/Luhe
Marc Olschewski, Dortmund
Martin Rast, Landshut
Thomas Rendelmann, Hannover
Jens Rexhäuser, Witten
Andreas Ruh, Hamburg
Andreas Schäpe, Porta Westfalia
Mark Schmid, CH-Liestal
Markus Schütze, Bedburg
Börge-Hendrik Spröde, Bargstedt
Matthias Steinke, Bad Oeynhausen
Tino Tokic, Mülheim/Ruhr
Jürgen Thumm, Schönaich
Bernhard Walliser, Rottenburg
Jens Weihrauch, Finnentrop

Microprose eröffnet Büro in Europa

Die amerikanische Firma Microprose dürfte den meisten Computer-Besitzern ein Begriff sein. Das Softwarehaus hat sich auf grafisch anspruchsvolle Simulationen spezialisiert und sich unter anderem mit Programmen wie »Kennedy Approach« und »Silent Service« einen guten Namen gemacht.

Seit dem 1. Oktober gibt es ein europäisches Büro von Microprose in London, das von Stewart Bell geleitet wird. Microprose wird in Europa weiterhin mit U.S. Gold zusammenarbeiten. Das Europa-Büro soll sich vor allem um zusätzliche Marketing-Aktivitäten kümmern und dafür sorgen, daß neben C 64- und Atari XL/XE-Versionen auch Programme für IBM-PC, Apple II und Atari ST in Europa angeboten werden. Microprose ist zusätzlich an europäischen Programmen interessiert, die auch in den USA veröffentlicht werden sollen. (hl)





"Hier ein Bild der aktuellen Spiele-Redaktion: links Boris, in der Mitte ich und rechts Heinrich"

Eure Petra

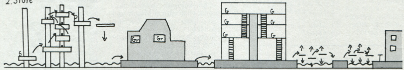
1. Stufe

Ghosts and Goblins.

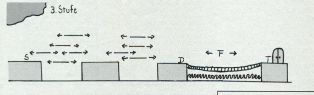
S P P V V D T

S = Start; P = Feuerspeiende Pflanze; V = Vogel; D = Dämon; T = Torhüter; Gr = Gremlins; G = Gnome; F = Fledermäuse; E = Eiszapfen; R = Ritterrüstung.

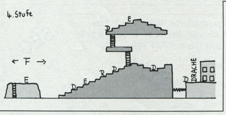
2. Stufe



3. Stufe



4. Stufe



Ghost'n Goblins

Ghost'n Goblins ist ein recht schweres Spiel. Damit Ihr wißt was Euch erwartet, hat Holger Ohst aus Wolfsburg eine Karte für alle vier Levels gezeichnet.

Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Lang hat es gedauert, aber hier sind sie: weitere Tips zum Infocom-Adventure »Hichhiker's Guide to the Galaxy«. Guido Seifert aus Berlin schließt an die Tips aus Happy-Computer 9/85 an. Mit den damaligen Tips kommt man leicht in die Heart of Gold. Dort baue man sich aus dem »Vector Plotter«, den »Spare Drive« und einer heißen Tasse Tee-Ersatz eine Art Zeitmaschine zusammen und gehe auf die Reise. Dabei sind folgende Situationen zu meistern:

1. Lair
Die Pistole ist völlig überflüssig. Man sagt dem Biest seinen Namen, geht in die äußere Höhle, nimmt ein paar Steine, wickelt sich das Handtuch um den Kopf und schreibt seinen Namen auf das Denkmal. Das Biest denkt dann, es hätte einen schon gefressen und legt sich schlafen. Jetzt kann man in die innere Höhle gehen und das Interface nehmen.

2. Im Kriegsschiff
Hoffentlich hat man den Hund gefüttert!

3. Als Ford
Hier hat man alles zu tun, was man vorher als Arthur erlebt hat. Zusätzlich muß man ihm das »Satchel Fluff« geben.

4. Als Zaphod
In Ausgabe 10/85 wurde gefragt, wie man den Werkzeugkasten öffnet. Ich würde den Schlüssel unter dem Sitz des Bootes nehmen. Um in die Heart of Gold zu gelangen, steuert man auf die Felsen, befiehlt den Wachen die Waffen fallen zu lassen und zerstört diese.

5. Als Trillian
Hier nimmt man Arthur sein »Jacket Fluff« und steckt es in die Tasche. Wieder an Bord steckt man das Interface in den Nutrimaten und bestellt Tee. Das wird etwas gefährlich, aber nur wenn die »Zeitmaschine« nicht auf der Brücke steht. Ist sie dort, schließt man sie an die Konsole an und drückt auf den Knopf. Ist man glücklich auf Magrathea gelandet, tauscht man den Tee-Ersatz gegen den echten Tee aus und benutzt die Maschine so lange, bis man im Magen eines Wales landet. Dort pflanzt man das Fluff in den Blumentopf. Zurück in der Heart of Gold sollte man die Sauna betreten.
Jetzt die Preisfrage: Wie öffnet man die »screening door«? Ganz einfach! Man nimmt den Tee und den »keinen Tee« und zeigt beides der Tür. Damit hat man eine dieser widersprüchlichen Situationen geschaffen, wie sie im »Anhalter« beschrieben sind, und die Tür öffnet sich tief beeindruckt. Vor dem Eintreten sollte man den Tee trinken.

Mask of the Sun

Es gibt nur wenig Spiele, die schon betagt sind, aber zu denen immer noch so viele Fragen an Hallo Freaks geschickt werden. »The Mask of the Sun« ist so ein Dauerbrenner. Dieser Beitrag von Christian Marz aus Wörth ist also für alle gedacht, die Fragen zu diesem Grafik-Adventure gestellt haben. Christians Tips beziehen sich auf die Nummern in seinen Karten.

Die Karte ist in Hauptkarte (für die Fahrten mit dem Jeep) und in die drei Karten für die drei Pyramiden unterteilt. Um das Spiel zu lösen, folgt man am besten der Numerierung der Hauptkarte. Manche Kommandos muß man sehr schnell eingeben, sonst ist man tot (Schlange), deswegen sollte man häufig den Spielstand speichern.

Hauptkarte

1. Du beginnst das Abenteuer nach der Landung mit dem Flugzeug. Steige aus und nähere dich dem Professor.
2. Der Professor gibt dir eine Karte, die du anschauen kannst. Nimm sie mit und besteige den Jeep. Raoul wird dich begleiten.
3. Wenn du in diese Hütte gehst, dann nimm aus dem Jeep das Essen mit.
4. Gib der Frau das Essen. Du erhältst dafür eine Flöte, die Du dringend brauchst
5. Du stehst am Fuß der ersten Pyramide; nimm alles aus dem Jeep mit. Steige hoch auf die Spitze. Wenn du die Pyramide erforscht hast, kommst du hier heraus.
6. Bevor du die Pyramide betrittst, zünde ein Streichholz an und damit die Laterne. Weiter gehts bei »Pyramide 1«.
7. Hier streikt der Jeep. Nachdem du das Idol untersucht und das Zauberwort entdeckt hast, legst du außer den Pillen alles hin, hebst den Kopf, setzt ihn auf das Idol und hebst wieder auf, was du hingelegt hast. Den Jaguar triffst du später wieder.
8. Gibt man diesem Typ das Messer oder die Pistole, erhält man einen wertlosen Heiltrunk.
9. Nach dem Verlassen des Jeeps kann man die Pyramide betreten — sofern die Laterne brennt. Weiter gehts bei »Pyramide 2«.
10. Hier trifft man Banditen, aber dank Raoul passiert nichts. Nur Roboff trifft man später wieder.
11. Du bist in der Nähe der dritten Pyramide. Weiter gehts nach Westen.
12. Dieses Loch ist der Eingang der Pyramide. Klettert man runter, gehts bei »Pyramide 3« weiter,
13. Auf der Spitze der Pyramide ist ein Altar, sonst gibt es hier nichts.

Pyramide 1

Um das Abenteuer zu lösen, ist es nicht notwendig diese Pyramide zu erforschen. Aber dann verpaßt man einen Teil des Spiels. Hier findet man drei wertvolle Schalen, die bei genauer Betrachtung drei Karten preisgeben. Manchmal helfen diese Karten, manchmal nicht.

1. Zuerst wird man von einer Schlange angegriffen. Mit brennender Laterne kann man sie erschießen. Danach befindet man sich in einem Raum mit scheinbar zwei Ausgängen. Untersucht man die Wand, findet man einen Riß, der sich als Tür entpuppt, wenn man gegen die Wand drückt (Search crack/push wall).
2. Hier gibt es nichts zu tun.
3. Hier fällt man in eine Grube, aber Raoul hilft und man kann am Seil wieder hochklettern.
4. In diesen Raum gelangt man durch die Geheimtür von Raum 1. Nimmt man die Schale aus Jade, bricht der Boden ein und man fällt in die nächste Etage.
5. Diese Szene erinnert zwar an »Jäger des verlorenen Schatzes«, aber hier gibts nichts zu tun.
6. Untersucht man die Särge, erscheint ein Geist und man findet eine Schale aus Gold. Stellt man dem Geist eine Frage (Ask ghost), erhält man einen Hinweis. Ist der Geist weg, kann man die Schale nehmen.
7. Nimmt man die silberne Schale, greifen die Skelette an. Aber mit dem Amulett, kann man sie zu Knochenmehl zerfallen lassen (Attack with amulet). Danach ist die Schale unbewacht.
8. Um hier herauszukommen, nimmt man die Urne und stellt sie einfach auf den rechten Ständer.

Pyramide 2

Auch diese Pyramide darf man auslassen, aber dann verpaßt man einen hübschen Hinweis auf Raum 8 in der dritten Pyramide.

1. Untersucht man die Tür, findet man den Schlüssel für Raum 2.
2. Verschiebt man den Block, findet man einen weiteren, aber nutzlosen Schlüssel. Die Tür läßt sich nur mit dem goldenen Schlüssel öffnen.
3. Nach dem Beseitigen der Spinnweben, findet man den unnützen dritten Schlüssel auf dem Boden.
4. Hier gehts runter ins Labyrinth.
5. Das Labyrinth beginnt; die PIT sollte man meiden.
6. Schaut man ins Wasser des Beckens, erhält man einen wich-

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninserenten:

Folgende Video- und Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

Battlezone	Desert Fox	Rambo II	Stalag I
Beach Head	Green Beret	River Raid	F 15 Strike Eagle
Beach Head II	Paratrooper	Seafox/Seawolf	Tank Attack
Blue Max	Raid over Moscow	Speed Racer	Theatre Software

Der Verlag behält sich vor, bei Softwareangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen.

Hallo Freaks

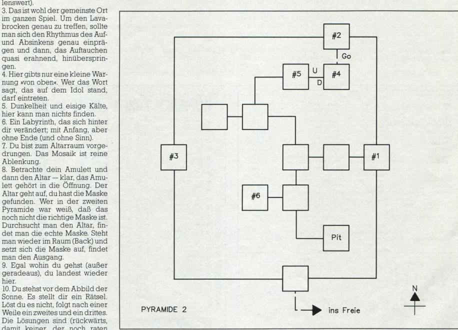
Hauptkarte zu »Mask of the Sun«

tigen Hinweis auf die Sonnenmaske. Zurück gehts wie gehabt.

Pyramide 3

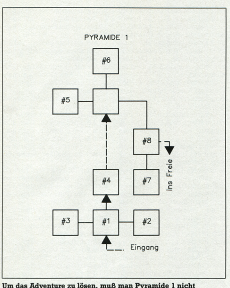
In diesem Teil ist die Sonnenmaske zwischen den schwierigsten Rätseln des Adventures verborgen.

1. Ob dieser Hinweis etwas bedeutet, das weiß nur die verschwundene Leiche.
2. In diesem Giftgas stirbt Raoul; du nicht, wenn du nach SW gehst. Wenn du vorher eine Pille nimmst, kannst du auch hier den Spielstand speichern (empfehlenswert).
3. Das ist wohl der gemeinste Ort im ganzen Spiel. Um den Lavabrocken genau zu treffen, sollte man sich den Rhythmus des Auf- und Absinkens genau einprägen und dann, das Auftauchen quasi erahnend, hinüberspringen.
4. Hier gibts nur eine kleine Warnung »von oben«. Wer das Wort sagt, das auf dem Idol stand, darf eintreten.
5. Dunkelheit und eisige Kälte, hier kann man nichts finden.
6. Ein Labyrinth, das sich hinter dir verändert; mit Anfang, aber ohne Ende (und ohne Sinn).
7. Du bist zum Altarraum vorgedrungen. Das Mosaik ist reine Ablenkung.
8. Betrachte dein Amulett und dann den Altar — klar, das Amulett gehört in die Öffnung. Der Altar geht auf, du hast die Maske gefunden. Wer in der zweiten Pyramide war weiß, daß das noch nicht die richtige Maske ist. Durchsucht man den Altar, findet man die echte Maske. Steht man wieder im Raum (Back) und setzt sich die Maske auf, findet man den Ausgang.
9. Egal wohin du gehst (außer geradeaus), du landest wieder hier.
10. Du stehst vor dem Abbild der Sonne. Es stellt dir ein Rätsel. Löst du es nicht, folgt nach einer Weile ein zweites und ein drittes. Die Lösungen sind (rückwärts, damit keiner, der noch raten will, sie aus Versehen liest): evarg, erif, nam.
11. Das ist der Anfang eines Irrgartens, der nur schwer aufzuzeichnen und mit vielen Fallen gespickt ist. Vor Raum 12 beziehungsweise Raum 13 kommt man mit: Right, left, left, left.
12. Das ist nur eine Irreführung; es gibt hier keinen Weg nach draußen.

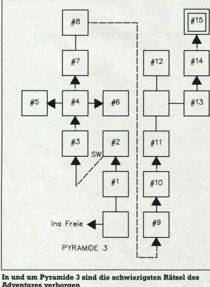


So sieht es in Pyramide 2 aus

13. Statt dessen geht es hier weiter. Keine Sorge, es passiert nichts.
14. Jetzt wird es richtig gemein. Dieses Labyrinth ist sogar noch schlimmer als der Lavabrocken, denn man kann ewig darin herumgehen, ohne den Ausgang zu finden. Um hier durchzukommen, muß man an jeder Gabelung die Maske aufsetzen und folgende Route wählen: L, R, Forward, L, R, R, Forward, L, L, Forward, R, Forward (also zwölfmal Wear mask und Richtung).
15. »Am Ende war alles umsonst« trifft hier wieder voll zu, denn Roboff, der Bandit erscheint und man muß ihm die Maske geben, um zu überleben. Daraufhin erscheint der Jaguar und zerfleischt Roboff. Um sich zu retten, muß man auf der Flöte spielen. Danach hat man es geschafft, zwar ohne Maske, aber um ein Adventure reicher.



Um das Adventure zu lösen, muß man Pyramide 1 nicht betreten, aber dann verpaßt man einen Teil des Spiels



In und um Pyramide 3 sind die schwierigsten Rätsel des Adventures verborgen

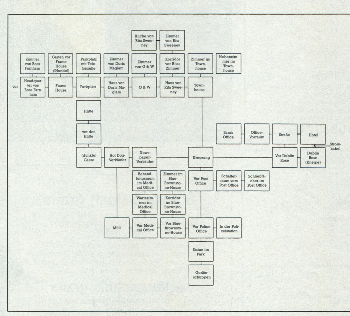
Hallo Freaks

Borrowed Time

Das Grafik-Adventure »Borrowed Time« war ein Renner von Ausgabe 8. Viele Lösungen waren unter den Zuschriften, aber noch mehr brennende Fragen. Da die Antworten auf die Fragen in Ausgabe 8 vielen Lesern nicht weiterhelfen, wird diesmal eine Gesamtlösung veröffentlicht, und zwar die von Thomas Vogel in Eschborn (Thomas bitte melden: Straße fehlt bei Deiner Adresse). Die Karte zu »Borrowed Time« schickte Jan Ehrhard aus Heidelberg.

Jetzt aber zu den Tips. Alle Gegenstände werden nur einmal gebraucht, außer natürlich Pistole und Brieftasche, und sollten als unnützer Ballast abgelegt werden. Da die Killer recht willkürlich gesteuert werden, sollte man den Spielstand ab und zu speichern. Die beschriebene Reihenfolge ist nicht zwingend.

— Vor den Killern ins Hotel flüchten und hinter dem Sessel verstecken.
— Durch die Tür gehen und diese nicht nur zumachen, sondern abschließen (lock).
— Die Treppe hochgehen und dort das Fenster einschlagen; eine der Scherben aufnehmen.
— Durch das Fenster über das Stromkabel zum anderen Haus klettern; dort mit der Scherbe das Kabel durchschneiden.
— Hinunter in die Bar gehen und dort den finsteren Gesellen zweimal die Pistole unter die Nase halten, um den Wohnort von Lebock und das Paßwort für den Türsteher zu erfahren (»Tinplayer«).
— Zum Doktor (Medical Office) gehen und frech »Y« antworten. Im Behandlungsraum den Tisch absuchen und die Binden mitnehmen. Im Süden geht es wieder auf die Straße, man kann sich aber auch rausschmeißen lassen.
— Zum Müllhaufen gehen, diesen durchsuchen und die Knochen mitnehmen.
— Zur Hütte gehen (nicht die im Park) und dort die Tür aufbrechen.
— Mavis entfesseln (»untie«); Buch und Tube mitnehmen.
— Lesezeichen aus dem Buch herausnehmen und Buch ablegen.
— Nun zu Ritas Wohnung gehen. Dort gerät man in eine Falle. Man befreit sich, indem man sich vom Tisch Kerze und Streichhölzer angelt, anzündet und damit die Stricke verbrennt, mit denen man gefesselt ist.
— In die Küche gehen und dort den Ofen zur Seite rücken, wobei man sich die Hände verletzt. Jetzt auf keinen Fall die Brandsalbe aus der Tube benutzen, sondern nur verbinden (»bandage hands«), sonst gilt die Tube nicht mehr als Beweisstück. Dann Schlüssel und Quittung (»receipt, aus dem Mülleimer) mitnehmen.
— Zum Parkplatz gehen, wo sich Fred und Mungo prügeln. Zeigt man ihnen die Pistole, gibt Fred den Kampf auf.
— Knochen ablegen, damit man Freds Handschuhe und die Ölkanister von Jake annehmen kann.
— Wenn die Polizei kommt (»wait« eingeben), Handschuhe, Ölkanister, Quittung, Tube und Lesezeichen als Indizien vorzeigen. Daraufhin bricht Mungo zusammen und verrät die Nummer des Schließfaches, bevor er abgeführt wird, da er auch Farnham hinter Gitter bringen will. Knochen wieder mitnehmen.
— Nun zu Farnham gehen und sich im Gespräch das Wort merken, mit dem er seine knurrenden Hunde beruhigt (»Hiyo«).
— Im Garten mit den Hunden, diese beruhigen und das Haus betreten; die Waffe zieht man automatisch.
— Rita und Wainwright befreien (»untie Rita«). Wenn man mit Wainwright spricht, bekommt man einen Bericht (report) von ihm.
— Auf die Polizei warten.
— Zur Post gehen und dort Schließfach Nummer 999 öffnen.
— Gedicht nehmen und lesen, wobei man die Nummer 6316 erfährt.
— Jetzt zur Hütte im Park und die Kombination eingeben; Schaufel mitnehmen.
— Bei der Reiterstatue ein Loch graben, Aktenkoffer mitnehmen. Vorsicht: hier beginnt die Hetzjagd!
— Ohne Zögern zum Müllhaufen rennen, dort dem Hund den Knochen geben und sich selbst im Müll verstecken. Gibt man dem Hund keinen Knochen, bellt er laut und verrät den Killern das Versteck. So aber ist er ruhig und die Killer rennen vorbei.
— Beim Türsteher das Paßwort »Tinplayer« sagen, eintreten und die Tür hinter sich verschließen.
— In den Kamin schauen und den Zettel mitnehmen.
— Ins Eßzimmer flüchten, den Kerzenhalter mitnehmen und damit den anstürmenden Rocco niederschlagen.
— Durch die Küche ins Freie fliehen und gleich weiter zur Polizei. Dort den Koffer öffnen und die Mappe (folder) nehmen.
— »Arrest Farnham« eingeben, worauf man von den beiden Polizisten zu Farnham begleitet wird. Dort nacheinander die Mappe, den Koffer, den Bericht und den Zettel vorzeigen.
— Farnham wird verhaftet, die Killer verschwinden, man sieht das Bild von Farnham in seiner Zelle, und der Fall, beziehungsweise das Adventure ist gelöst.



Serpent Star

Nach der Lösung zu Mask of the Sun ist jetzt natürlich »Serpent Star« dran, das Nachfolge-Adventure. Auch hier gilt wieder, daß ich eine komplette Lösung brauche mit Karten. Die Lösung sollte bei alle kniffligen Situationen weiterhelfen, also zeigen, was man bei der Karawane einkaufen soll, wie man durch den Tunnel kommt oder wie man mit den Priestern spricht. Jetzt wißt Ihr ungefähr, wie genau die Lösung sein soll.

Atlantis

Andreas Linder aus Augsburg versucht seit drei Monaten auf seinem Atari-Computer das Spiel »Atlantis« zu lösen. Am Anfang kam er gut voran, doch jetzt steht er vor scheinbar unlösbaren Problemen. Wer beantwortet seine Fragen?

1. Was kann ich gegen die Ratte in der Schwimmhalle tun?
2. Ich besitze erst zwei Diamanten (Sarg und Schrank); wo sind die anderen zwei?
3. Woran merke ich, wann ich die Wächter des Himmels richtig gedreht habe?